



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

MARIA ÂNGELA DUARTE DAMASCENO

**‘IT JUST WORKS’: Reação dos Jogadores aos Mods Pagos na Plataforma
Bethesda Game Studios Creations em The Elder Scrolls V: Skyrim**

**JOÃO PESSOA
2025**

MARIA ÂNGELA DUARTE DAMASCENO

**‘IT JUST WORKS’: Reação dos Jogadores aos Mods Pagos na Plataforma
Bethesda Game Studios Creations em The Elder Scrolls V: Skyrim**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Linha de Pesquisa: Linguagens, Interação e Tecnologia

Orientador: Prof. Dr. Ed Porto Bezerra

JOÃO PESSOA
2025

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

D155i Damasceno, Maria Angela Duarte.
'It just wordks' : reação dos jogadores aos mods pagos na plataforma Bethesda Game studios Creations em The Elder Scrolls V : Skyrim / Maria Angela Duarte Damasceno. - João Pessoa, 2025.
106 f.

Orientação: Ed Porto Bezerra.
Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCHLA.

1. Jogos digitais. 2. Cultura participativa. 3. Microtransações. 4. Skyrim. 5. Interação - Tecnologia.
I. Bezerra, Ed Porto. II. Título.

UFPB/BC

CDU 794.088.2(043)



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES – CCHLA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURAS MIDIÁTICAS

ATA DE DEFESA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO
MARIA ÂNGELA DUARTE DAMASCENO

Ao vigésimo quarto dia do mês de outubro do ano de dois mil e vinte e cinco, às dez horas, realizou-se na sala 504 do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, a sessão pública de defesa da Dissertação intitulada: “‘IT JUST WORKS’: Reação dos Jogadores aos Mods Pagos na Plataforma Bethesda Game Studios Creations em The Elder Scrolls V: Skyrim”, apresentada pela aluna Maria Ângela Duarte Damasceno, Bacharela em Jornalismo, pela Universidade Federal da Paraíba, que concluiu os créditos exigidos para obtenção do título de MESTRE EM COMUNICAÇÃO, área de Concentração em Comunicação e Culturas Midiáticas, segundo encaminhamento da Profa. Dra. Caroline Delevati Colpo, Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB e segundo os registros constantes nos arquivos da Secretaria da Coordenação do Programa de Pós Graduação em Comunicação. O Prof. Dr. Ed Porto Bezerra (PPGC/UFPB), na qualidade de orientador, presidiu a Banca Examinadora da qual fizeram parte a Profª. Drª. Camila Freitas Siqueira (UFPB) e o Prof. Dr. Nilson Valdevino Soares (SENAC-PE). Dando início aos trabalhos, o Senhor Presidente, Prof. Dr. Ed Porto Bezerra, convidou os membros da Banca Examinadora para comporem a mesa. Em seguida foi concedida a palavra à mestranda para apresentar uma síntese de sua Dissertação, após o que foi argüida pelos membros da Banca Examinadora. Encerrando os trabalhos de argüição, os examinadores deram o parecer final sobre a Dissertação, à qual foi atribuído o seguinte conceito: APROVADO. Proclamados os resultados pelo Prof. Dr. Ed Porto Bezerra, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos, e para constar eu, Ed Porto Bezerra (Secretário ad hoc), lavrei a presente ata que assino juntamente aos demais membros da Banca Examinadora. João Pessoa, 24 de outubro de 2025.

Profª. Drª. Camila Freitas Siqueira

Prof. Dr. Nilson Valdevino Soares

Prof. Dr. Ed Porto Bezerra

Presidente da Banca

DEDICATÓRIA

Para quem, assim como eu, encontrou seu propósito naquilo que sempre foi fã.

AGRADECIMENTOS

Sem comunidade e afeto, nada seríamos. Por isso, agradeço, antes de tudo, à minha família e amigos, pelo apoio incondicional ao longo desta jornada em busca de mais um sonho. Aos meus pais, Ana Paula e Gustavo, e ao meu irmão, João Gabriel; aos meus avós, Valéria, José Cláudio, Wagner e Cristina; aos meus tios, primos e demais familiares.

Ao meu amor, Thallesson, por ser meu maior incentivador e estar sempre na torcida por mim, obrigada por acreditar em mim quando nem eu acreditava.

Aos meus amigos mais próximos, os *jornamigos* Bruna, Carol, Iaco, Júnior, Lara e Mikaely, por navegarem comigo desde o primeiro dia do curso de Jornalismo.

A colaboração científica foi essencial para esta pesquisa. Agradeço imensamente aos alunos Gabriel de Lucca Vieira e José Augusto da Silva Barbosa, cuja parceria na coleta de dados tornou possível o desenvolvimento deste estudo.

Ao meu orientador, Ed Porto, e à banca avaliadora, pelo tempo e atenção dedicados à apreciação do meu trabalho, e por toda ajuda nessa trajetória, meu sincero obrigada!

À Universidade Federal da Paraíba e ao PPGC, assim como aos professores e funcionários, pela formação e pelo ambiente acadêmico que possibilitaram a realização desta dissertação.

“You will push the world harder than it pushes back”

- Paarthurnax (The Elder Scrolls V: Skyrim)

RESUMO

O modding, prática em que fãs criam e modificam conteúdos de jogos, consolidou-se desde os anos 1990 como parte essencial da cultura dos videogames. As empresas passaram a incorporar essas produções como estratégias de engajamento, mantendo seus títulos ativos e atraindo novos públicos. Um dos casos mais emblemáticos é *The Elder Scrolls V: Skyrim*, conhecido por sua ampla comunidade de modders. Em 2023, a desenvolvedora Bethesda lançou o *Creations*, plataforma integrada ao jogo que permite a venda de mods por meio de um sistema de royalties, transformando-os em microtransações. Esta dissertação investiga como a venda de mods em *Skyrim* interfere nas relações entre fãs e empresa. Parte-se da hipótese de que a monetização dos mods configura uma estratégia de mercado que converte práticas colaborativas e voluntárias em lucro corporativo, contrariando os valores da comunidade. Foram analisados 390 comentários de usuários da Steam, publicados no primeiro mês de lançamento do *Creations*, utilizando a análise temática proposta por Braun e Clarke (2006). O estudo também contextualiza o avanço das microtransações na indústria, discute a relação entre cultura participativa e monetização e interpreta as reações da comunidade à nova política da Bethesda. A análise identificou quatro temas principais: (1) impacto na jogabilidade e na experiência; (2) rejeição aos mods pagos e percepção de exploração; (3) contestações à liderança da Bethesda e à sua relação com os fãs; e (4) resistência e memória coletiva. Os resultados mostram que, embora os jogadores mantenham vínculo afetivo com o jogo, predomina a rejeição à monetização dos mods, confirmando a hipótese deste trabalho.

Palavras-chave: jogos digitais, mods, cultura participativa, microtransações, *Skyrim*.

ABSTRACT

Modding, the practice in which fans create and modify game content, has been established since the 1990s as an essential part of video game culture. Companies have begun to incorporate these productions as engagement strategies, keeping their titles active and attracting new audiences. One of the most emblematic cases is *The Elder Scrolls V: Skyrim*, known for its large community of modders. In 2023, the developer Bethesda launched Creations, a platform integrated into the game that allows the sale of mods through a royalty system, transforming them into microtransactions. This dissertation investigates how the sale of mods in *Skyrim* interferes with the relationship between fans and the company. It is hypothesized that the monetization of mods constitutes a market strategy that converts collaborative and voluntary practices into corporate profit, contradicting the values of the community. 390 user comments from Steam, published in the first month of the Creations launch, were analyzed using the thematic analysis proposed by Braun and Clarke (2006). The study also contextualizes the advancement of microtransactions in the industry, discusses the relationship between participatory culture and monetization, and interprets the community's reactions to Bethesda's new policy. The analysis identified four main themes: (1) impact on gameplay and experience; (2) rejection of paid mods and perception of exploitation; (3) challenges to Bethesda's leadership and its relationship with fans; and (4) resistance and collective memory. The results show that, although players maintain an emotional connection with the game, rejection of the monetization of mods predominates, confirming the hypothesis of this work.

Keywords: digital games, mods, participatory culture, microtransactions, *Skyrim*.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
2 O JOGO E O MOD	19
2.1 The Elder Scrolls V: Skyrim	20
2.2 Dos carros ao game	22
2.3 <i>Mods</i> em Skyrim	25
2.4.1 <i>Creation Kit</i>	26
2.4.2 <i>Creations</i>	28
3 MODS ENQUANTO CULTURA PARTICIPATIVA	30
3.1 Tipos de mods e motivações para criar	32
3.2 Trabalho e monetização	36
3.3 Jogadores e consumo de mods	42
4 EVOLUÇÃO DO MODELO DE NEGÓCIOS NA INDÚSTRIA DOS GAMES	45
4.1 Microtransações	46
4.2 <i>Gamblification</i>	51
5 CAPTURA E CONTROLE NA PLATAFORMA CREATIONS	54
6 METODOLOGIA	59
7 COLETA E ANÁLISE TEMÁTICA DAS AVALIAÇÕES DOS JOGADORES	63
7.1 Aplicação da Análise Temática	65
7.2 Relatório de temas identificados	68
7.2.1 <i>Impacto na jogabilidade e experiência</i>	69
7.2.2 <i>Rejeição aos mods pagos, monetização e percepção de exploração</i>	71
7.2.3 <i>Contestações à Bethesda, liderança e relação com a comunidade</i>	73
7.2.4 <i>Resistência e memória coletiva</i>	75
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS	77
REFERÊNCIAS	81
GLOSSÁRIO	91
APÊNDICE A - amostra de comentários coletados	96
APÊNDICE B - registro do uso do modelo de IA GPT-5	103

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - captura de tela da página do mod Extra Apple	13
Figura 2 - Alduin cospe fogo durante a batalha em Sovngarde	21
Figura 3 - Interface do Creation Kit	27
Figura 4 - Menu principal do Creations no PC	29
Figura 5 - Captura de tela do meme Skyrim Shuffle	35
Figura 6 - Resposta da Bethesda ao nosso e-mail	41
Figura 7 - Armadura de cavalo em Oblivion e em Oblivion Remaster	48
Figura 8 - Valores da moeda virtual do Creations na Steam	56
Figura 9 - delimitação do corpus da análise	65

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Tipos de microtransações conforme Gibson, et al, 2022	49
Quadro 2 - Agrupamento Temático Inicial	67
Quadro 3 - Temas definidos	69

INTRODUÇÃO

Damos início à esta dissertação explicando que o presente estudo parte da questão central: como a venda de *mods* em The Elder Scrolls V: Skyrim interfere nas relações entre fã e empresa?. A hipótese que orienta este trabalho é a de que a comercialização de *mods* configura uma estratégia de mercado que contraria os interesses da comunidade, transformando práticas originalmente colaborativas e voluntárias em fontes de lucro corporativo.

Assim, o objetivo geral desta pesquisa é investigar como a comunidade de fãs de The Elder Scrolls V: Skyrim reage à transformação dos *mods* em microtransações por meio da plataforma Creations, desenvolvida pela Bethesda Game Studios. Como objetivos específicos, buscamos: (1) contextualizar o histórico das microtransações e sua consolidação como modelo de negócio na indústria dos videogames; (2) analisar como práticas de *modding* e cultura participativa se relacionam com a lógica da monetização; (3) interpretar dados sobre a recepção da comunidade à plataforma Creations, utilizando a análise temática proposta por Braun e Clarke (2006); e (4) discutir as implicações da monetização de *mods* dentro do cenário mais amplo da indústria de jogos digitais. Agora, prosseguimos para a contextualização deste trabalho¹.

Em 2006, jogadores de um videogame² chamado The Elder Scrolls IV: Oblivion, quarto título da saga The Elder Scrolls, foram apresentados a uma novidade que, embora aparentemente simples, transformaria o modelo de negócios da indústria de videogames: agora, era possível comprar armaduras para os cavalos de seus personagens por um valor que iria de US\$ 1,99 (PC) a US\$2,50 (XBOX 360) e ajudou a impulsionar como as microtransações seriam tratadas no futuro (Leri, 2025).

Hoje, microtransações estão presentes em todo tipo de jogo, são práticas difundidas na indústria gamer, e envolvem a venda de conteúdo adicional dentro do jogo (Tomić, 2017), como cosméticos e *loot boxes*, sempre por dinheiro real. A prática é responsável por parte do lucro das empresas, devido a sua capacidade de gerar receitas superiores ao preço premium,

¹ Vale explicar aqui o título da dissertação: O termo *It Just Works* surgiu a partir de uma apresentação de Todd Howard, diretor e produtor executivo da desenvolvedora de jogos Bethesda Game Studios, durante uma apresentação no evento E3 em 2015[#]. Todd usou essa frase para descrever o funcionamento do motor gráfico e da mecânica de construção dentro do jogo Fallout 4, no entanto, a frase rapidamente se tornou um meme entre os fãs, sendo usada de forma irônica para zombar dos inúmeros bugs, glitches e problemas técnicos recorrentes até hoje (Andrade, 2024) nos jogos da Bethesda.

² Consideramos aqui as palavras “videogame”, “game” e “jogo” sinônimos do termo jogo digital.

em 2020, por exemplo, mais de 70% da receita gerada pela indústria de jogos digitais veio de microtransações (Strickland, 2020, apud Gibson, et al, 2022).

Geralmente, através de microtransações, os clientes podem fazer alterações cosméticas no design do jogo, trazer conteúdo adicional que de outra forma não estaria disponível em uma versão gratuita, subir de posição nas condições existentes, ganhar tempo de jogo ou acessar determinadas modalidades (Tomić, 2018, p. 18, tradução nossa³).

Outra parte importante para fazer a indústria de jogos ser mais a segunda mais lucrativa da indústria do entretenimento, ficando atrás apenas da televisão (Abragames, 2022) é o próprio público. De acordo com Lee (2019, p.1), “a lealdade dos jogadores é importante para as vendas de um jogo. No entanto, a indústria e as necessidades dos jogadores estão aumentando rapidamente, tornando difícil para os desenvolvedores atenderem essas necessidades” (tradução nossa⁴). Por isso, para entender nosso objeto, precisamos entender que as empresas de videogames se beneficiam do senso de comunidade presente entre os fãs (Silva, 2021), são pessoas que se sentem ligadas aos jogos, que participam ativamente de discussões, debates, divulgação, enfim, que fazem o jogo se manter vivo. É o que Jenkins (2009) chama de cultura participativa, uma cultura em que os fãs são convidados a participar ativamente da criação e da circulação de novos conteúdos.

Existe um grupo de fãs que contribui diretamente para a comunidade, inicialmente sem indicação ou intervenção da indústria: são os *modders*⁵. O nome advém do termo *modding*, comumente utilizado para nomear a prática de alteração das características de um objeto (vide capítulo 1), neste caso, os videogames, através da manipulação de arquivos e/ou processos, resultando em uma experiência diferente da pretendida pelos desenvolvedores do jogo (Capasso, 2014) e que podem variar de simples mudanças de simples rearranjos de elementos do mundo do jogo a conversões totais que podem ser relativamente independentes do jogo original (Sotamaa, 2007).

Os *mods* fazem parte da história da indústria dos videogames, com jogos extremamente populares tendo surgido desta prática, como por exemplo: Counter-Strike

³ No original: Generally, through microtransactions customers can make cosmetic changes to the existing game design, bring additional content otherwise unavailable in a free version, improve position under existing conditions, buy time or subscribe to access certain game modes (Tomić, 2018, p.18).

⁴ No original: Gamer loyalty is important for the sales of a game. However, the gaming industry and the needs of gamers are rapidly increasing, making it difficult for game developers to address these needs.

⁵ Os *modders* não são os únicos, claro. Há também grupos que produzem fanfiction, fanarts, entre outras criações da comunidade.

(Valve Corporation, 2000), criado a partir de Half Life (Valve Corporation, 1998), e DotA hoje publicado como Dota 2 (Valve Corporation, 2013), criado a partir de Warcraft III: Reign of Chaos (Blizzard Entertainment, 2002). Através deles, sagas como The Elder Scrolls mantêm-se vivas, visto que, os *mods* tornam os jogos mais longevos sem custos adicionais para os jogadores, fato que também agrada as empresas desenvolvedoras (Soares, 2019; Walsdorff, 2022) que lucram com a venda dos jogos para novos jogadores. Ao se tornarem desenvolvedores, estes criadores atraem novos jogadores e mantêm antigos fãs engajados ao expandirem e transformarem a maneira de se jogar - o que chama a atenção das empresas que publicam esses títulos.

É justamente neste contexto onde nosso objeto se insere: The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios, 2011). O jogo é um dos mais populares dentro da comunidade de *modders*; sabemos disso pois, ao acessar o site Nexus Mod⁶, o maior portal de *mods* da internet (Poretski e Arazy, 2017; *apud* Hirvonen, 2017) observamos Skyrim - Special Edition (versão mais atualizada) no topo da lista da maior quantidade de *mods*, com 110 mil e 700, e a versão original na segunda posição com 72 mil e 400 arquivos disponíveis⁷. A importância dos *mods* para The Elder Scrolls V: Skyrim, bem como a influência desse jogo específico para a comunidade de *modders* pode ser vista na contextualização feita por Hong (2013, p.1), ao explicar como esse grupo reagiu ao lançamento do jogo:

Meses antes do lançamento do jogo, membros da comunidade, também chamados de *game modders*, se mobilizaram para discutir os *mods*, ou modificações de jogo, que melhor aperfeiçoariam a experiência de jogar Skyrim (Miozzi, 2011, *apud* Hong, 2013). Na primeira semana após o lançamento, mais de 800 *mods* diferentes foram registrados no site de distribuição de *mods* Skyrim Nexus. Nos meses subsequentes, inúmeras publicações de jogos elogiaram a criatividade e a experiência dos *modders* do Skyrim, reconhecendo sua engenhosidade em melhorar o jogo. Tão grande era a fé depositada nessa comunidade que um revisor propôs que a perfeição do jogo Skyrim não viria por meio de trabalho adicional da equipe de desenvolvimento da empresa, mas por meio do envolvimento apaixonado dos *modders* de jogos (Kuchera, 2011, *apud* Hong, 2013, tradução nossa⁸).

⁶ NEXUS mods. Games. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/games>. Acesso em: 28 maio 2025

⁷ Dados acessados no dia 28 de maio de 2025.

⁸ No original: Months before the game's release, members of the community, also termed 'game modders', had mobilized themselves to discuss the "mods," or game modifications, that would best enhance Skyrim's gaming experience (Miozzi, 2011). In the first week after launch, more than 800 different mods were recorded within the mod distribution website Skyrim Nexus. Over subsequent months, numerous game publications would praise the creativity and expertise of Skyrim modders, acknowledging their ingenuity in improving the game. So great was

Essa popularidade não foi ignorada pela indústria, pois em 2015 a Bethesda, empresa responsável por *The Elder Scrolls V: Skyrim*, se juntou à Valve, gerenciadora de um dos maiores serviços de distribuição digital de jogos eletrônicos, a Steam, e lançou os primeiros *mods* pagos da plataforma. Na época do anúncio, os criadores dos *mods* ficariam com 25% da receita, com o restante sendo dividido entre as taxas, Valve e Bethesda (Robertson, 2015). Contudo, a repercussão da empreitada foi extremamente negativa entre os fãs do jogo, tanto que o recurso foi desativado uma semana depois (Moore, 2015). A reação dos fãs foi variada: além de deixarem críticas em fóruns pela internet, houveram protestos na própria plataforma, com *mods* propositalmente banais sendo vendidos a preços absurdos, como por exemplo um *mod* que adicionava uma única maçã ao jogo ao preço de 35 dólares (Selwen, 2025). Hoje, o *mod* está disponível de graça, e é descrito pelo seu criador, Ben Quadinaros, como um “lembrete dos tempos sombrios” (Quadinaros, 2015).

Figura 1 - captura de tela da página do *mod Extra Apple*⁹



Fonte: Quadinaros (2015)

the faith placed in this community that one reviewer proposed that the perfection of the *Skyrim* game would come about not through additional work by the company’s development team but through the passionate involvement of game modders (Kuchera, 2011).

⁹ QUADINAROS, Ben. *Extra Apple FULL VERSION*. Steam Workshop, mod para *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Publicado em 25 abr. 2015. Disponível em: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=432039604>. Acesso em: 7 set. 2025.

Em 2017, a Bethesda tenta novamente ao lançar o Creation Club, que permitia que o jogador pudesse comprar *mods* para a edição The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (Bethesda Game Studios, 2016), e Fallout 4 (Bethesda Game Studios, 2015), outro título da empresa. De acordo com Selwen (2025), a plataforma era a “maneira da Bethesda de renomear *mods* pagos sem realmente chamá-los de *mods* pagos” (tradução nossa¹⁰).

Esses *mods* passaram a ser desenvolvidos por criadores contratados pela própria Bethesda (Duarte e Bezerra, 2024), dentro de um modelo mais controlado, e o conteúdo adicional passou a ser vendido mediante pagamento em créditos virtuais, adquiridos com dinheiro real. Fuller (2019) explica que contratação funcionava da seguinte forma: os *modders* apresentavam as propostas dos conteúdos à Bethesda, que as disponibilizava no Creation Club caso aprovadas, e pagamento era liberado à medida que o projeto avançava, em marcos ou etapas de desenvolvimento definidas antes do início do trabalho.

Selwen (2025) descreve a ação da empresa como “um sistema com quase infinitas armaduras de cavalo, todos sob seu controle” (tradução nossa¹¹), em alusão ao item vendido em Oblivion e citado no início deste trabalho. Apesar de ter gerado mais controvérsias dentro da comunidade (Selwen, 2025), o Creation Club ficou ativo até 2023, quando foi substituído pela plataforma Bethesda Game Studios Creations, objeto de nossa análise. Os créditos virtuais, no entanto, permanecem sendo a moeda utilizada para a compra de *mods* e o valor mínimo disponível em 2025 para compra desses créditos na Steam é de R\$ 21,99¹².

De acordo com a própria Bethesda (2023), em seu site oficial¹³, a Creations, como é mais conhecido, torna “mais fácil para os jogadores descobrirem, acessarem e reproduzirem conteúdo para download feito por desenvolvedores profissionais e entusiastas”. Na prática, o que a plataforma almeja é similar a iniciativa de 2015: possibilitar que criadores autorizados vendam seus *mods* e recebam parte do lucro. Os criadores ainda se sujeitam a uma série de regras e pré-requisitos para monetizar seus trabalhos na plataforma Creations, como: ter experiência criando *mods* de jogos da Bethesda, ou estar disposto a aprender; ter um portfólio de trabalho; ter instalado a versão mais atualizada do Skyrim Special Edition Creation Kit (a ferramenta disponibilizada para a criação dos *mods*), uma conta na Bethesda.net (site da empresa) com autenticação multifatorial ativada, conexão na internet e uma conta na

¹⁰ No original: It was Bethesda's way of rebranding paid mods without actually calling them paid mods.

¹¹ No original: a system with near infinite horse armors, all under their control.

¹² Conforme verificado pela autora na própria plataforma, em 30 de outubro de 2025.

¹³ BETHESDA GAME STUDIOS. Bethesda Game Studios – Creations. Creations, [s.d.]. Disponível em: <https://creations.bethesda.net/en/creators/bethesdagamestudios>. Acesso em: 6 jun. 2025

plataforma Discord para comunicação. Ainda de acordo com a Bethesda (2023), os *modders* aprovados podem “definir os próprios preços, a partir de uma seleção prévia de opções”. Os valores dos *royalties*, no entanto, não estão disponíveis ao público, como veremos com mais detalhes no subcapítulo 3.2 deste trabalho.

Após esses apontamentos, podemos começar a perceber um conflito de conceitos e interesses: como uma atividade criada e realizada por fãs, de forma majoritariamente voluntária e gratuita, tornou-se produto a ser vendido em uma plataforma promovida pela empresa responsável pelo jogo? Este questionamento nos leva a um fenômeno curioso, onde práticas de *modding*, anteriormente independentes da comercialização, começam a ser capturadas (Partin, 2020) e transformadas em fontes de lucro pelas próprias empresas responsáveis pelos jogos. Partin (2020) define a apropriação de criações feitas por terceiros pela empresa como captura de plataforma (*platform capture*, no original). Coema (2022), com base nos estudos de Partin, explica que a captura de plataforma é uma forma de incentivar ou monopolizar o envolvimento dos usuários com o material que foi ‘sequestrado’ pela empresa, ação que “se adequa à uma mentalidade que vai ao encontro do fenômeno que vem sendo referido no meio dos games studies como colonização do jogo pelo capitalismo neoliberal¹⁴” (Coema, 2022, p. 4). Ademais, dentro desse processo, além dos *modders*, os próprios jogadores são atingidos. Para eles, é viável comprar os *mods*? O quanto esse grupo estaria engajado à gastar para uma experiência que pode ser adquirida gratuitamente? Para eles, essa manobra da Bethesda realmente valoriza os *modders* ou é outra jogada de mercado visando a monetização? Perguntas como esta surgiram durante a elaboração do problema de pesquisa.

Esta dissertação é dividida em sete capítulos que buscam traçar uma base teórica que agregue os pontos principais do nosso objeto: microtransações, fãs e comunidade e captura de plataforma, até a análise da coleta de dados citada anteriormente. No próximo capítulo, o segundo, vamos contextualizar ao leitor o que é e qual a história de The Elder Scrolls, e especificamente seu quinto jogo, Skyrim. Salientamos que, como o objeto desta pesquisa é a plataforma de *modding* presente dentro do universo de The Elder Scrolls V: Skyrim, o jogo então funciona como o ambiente base — um ecossistema midiático — sobre o qual se constrói uma rede de interações entre empresa, ferramentas e comunidade, e portanto deve ser apresentado aos leitores. Vamos também acompanhar como a ideia de *mod* chegou aos videogames, através de uma contextualização histórica que começa com a prática do *hot-rods*,

¹⁴ “Sendo um sistema de mundo global e hegemônico, o neoliberalismo instaura práticas sociais normalizadas, colonizando todas as formas de subjetividade de forma a homogeneizá-las e isso não é diferente do que ocorre no videogame e na sua indústria” (Silva, 2024)

bem como as subculturas *do it yourself*, *hacker* e *maker*, até chegarmos nos *mods* que trazemos nesta pesquisa. Percorreremos o contexto histórico dos *mods* nos jogos digitais, até chegarmos nos *mods* produzidos em Skyrim e suas plataformas integradas.

No terceiro capítulo, dissertamos sobre os *mods* como uma expressão da cultura participativa, articulando os conceitos de *prosumer* (Toffler, 1980; Hong, 2013) *fandom* e cultura participativa (Jenkins, 2006) à prática dos jogadores que modificam jogos digitais. A partir de autores como Henry Jenkins e Oli Sotamaa, o texto analisa como os fãs, ao criarem e compartilharem *mods*, deixam de ser apenas consumidores e se tornam agentes ativos na construção de experiências lúdicas. Nos subcapítulos apresentamos os tipos de *mods*, conforme categoriza Scacchi (2010) e também que motivações levam um fã à criar *mods*, destacamos como essa prática pode ser considerada um trabalho precário, nas palavras de Kücklich (2005) e um trabalho gratuito, conforme Terranova (2000), e por fim discorremos sobre a relação do jogador (o fã que não produz *mods*) e os *mods*, visto que sua opinião será o alvo da nossa coleta de dados, explicada mais abaixo.

O quarto capítulo deste trabalho foca na parte econômica da indústria dos jogos, especificamente sobre os modelos de negócios que atravessam a indústria *mainstream*, com maior base de consumidores. Abordaremos a crescente dependência das empresas em estratégias de monetização contínua, que demonstra uma mudança no modelo de negócios, onde o lucro já não está centrado apenas na venda inicial do jogo, mas na retenção do jogador e na maximização do consumo ao longo do tempo. Originalmente, a aquisição de jogos era baseada em um pagamento único por uma experiência completa. No entanto, com a popularização dos jogos online e das lojas digitais, especialmente a partir da década de 2010, observou-se uma transição gradual para modelos baseados em venda de conteúdo adicional — sejam expansões, itens cosméticos ou vantagens funcionais. Isto nos leva ao conceito de microtransações e as diferentes formas em que elas são encontradas nos jogos (Neely, 2021; Gibson, *et al.*, 2022), aproveitamos o capítulo para abordar o conceito de gamblificação, que, apesar de não enquadrar o nosso objeto de estudo, é uma problemática que acompanha o tema das microtransações.

O quinto capítulo é reservado para a discussão acerca da empresa responsável por Skyrim, a Bethesda, e como ela insere sua governança na comunidade, que para nós vai desde uma série de relançamentos do jogo no decorrer dos últimos 14 anos até as regras para participar do Creations e a própria cobrança de um valor monetário para os jogadores poderem acessar parte dos *mods*. É neste capítulo que damos enfoque ao conceito de captura

de plataforma e como ela acontece no contexto da nossa pesquisa e introduzimos como a comunidade enxerga as ações da Bethesda.

No sexto capítulo apresentamos nossa análise das avaliações da edição de aniversário de Skyrim na Steam. Escolhemos essa edição por ser a mais recente do jogo e a que trouxe mais novidades sobre *mods*, por conter todas as criações que antes estavam à venda na plataforma anterior, a Creation Club. A coleta foi realizada em parceria com os alunos do curso de graduação em Ciências de Dados e Inteligência Artificial da Universidade Federal da Paraíba Gabriel de Lucca Vieira e José Augusto da Silva Barbosa, que usaram a técnica de *web scrapping*, que permite a extração de dados estruturados de texto (Khder, 2021). Com esse método e após realizarmos uma delimitação temporal equivalente ao primeiro mês de lançamento do Creations e excluindo avaliações escritas em línguas que não fossem inglês ou português, ficamos em posse de 390 comentários. Utilizando como metodologia a análise temática descrita por Braun e Clarke (2006), apresentamos quatro temas que englobam, ao nosso ver, as reações, opiniões e demais conteúdos publicados pelos jogadores em suas avaliações. No capítulo destrinchamos como foi executada cada etapa da análise bem como a interpretação de cada tema, com exemplos e conexões com nosso referencial teórico. Daremos início à nossa revisão de literatura a seguir.

2 O JOGO E O MOD

A Bethesda foi fundada em 1986 por Christopher Weaver, inicialmente como uma divisão da empresa Media Technology Limited. Com sede na cidade de mesmo nome, no estado de Maryland, nos Estados Unidos, tendo como primeiro lançamento Gridiron! (Bethesda Game Studios, 1986), um simulador de futebol americano (Williams, 2024).

A empresa iniciou sua trajetória na criação do universo de The Elder Scrolls em 1994 com o lançamento de The Elder Scrolls: Arena (Bethesda Game Studios, 1994). O jogo, que originalmente seria um título de combate em arenas de gladiadores, transformou-se ao longo do desenvolvimento em um RPG de mundo aberto. Arena já apresentava elementos que se tornaram marca registrada da série: liberdade de exploração, geração procedural de ambientes e a criação de um mundo vasto com dezenas de cidades e milhares de personagens, e para os padrões de 1994, o jogo apresentava uma experiência imersiva (Lal, 2020). Dois anos depois, em 1996, The Elder Scrolls II: Daggerfall (Bethesda Game Studios, 1996) expandiu esse universo com uma das maiores áreas jogáveis da história dos videogames, cerca de mais de 161 mil quilômetros quadrados. Foster (2025) explica como a mecânica funcionava:

Ao contrário dos jogos modernos de mundo aberto, que são meticulosamente criados por desenvolvedores, o mundo de Daggerfall foi gerado usando algoritmos e parâmetros. Isso permitiu a criação de um ambiente vasto e imersivo sem a necessidade de uma enorme equipe de designers. Embora fosse uma abordagem inovadora para a época, ela trazia vantagens e desvantagens. Por um lado, o mundo era imenso, com paisagens extensas, inúmeras cidades e inúmeras masmorras esperando para serem exploradas. Por outro lado, devido à natureza procedural do mundo, a densidade e a variedade de conteúdo eram limitadas. Cidades, masmorras e elementos de terreno às vezes pareciam repetitivos, já que o jogo não conseguia criar manualmente cada espaço com a mesma atenção aos detalhes dos jogos modernos (tradução nossa¹⁵).

¹⁵ No original: Unlike modern open-world games, which are painstakingly crafted by developers, Daggerfall's world was generated using algorithms and parameters. This allowed for the creation of a vast, immersive environment without the need for a massive team of designers. While this was an innovative approach for the time, it came with both benefits and drawbacks. On the one hand, the world was immense, with sprawling landscapes, numerous cities, and countless dungeons waiting to be explored. On the other hand, because of the procedural nature of the world, the density and variety of content were limited. Cities, dungeons, and terrain

Foi com *The Elder Scrolls III: Morrowind* (Bethesda Game Studios, 2002), que a franquia deu início à “parceria histórica e que existe até hoje entre Microsoft e Bethesda, pois TES III foi o primeiro título da franquia a ser lançado em um console, no caso, o Xbox” (Gamevicio, 2020). Ambientado na ilha vulcânica de Vvardenfell, *Morrowind* foi o primeiro título da saga que contava com uma ferramenta de *modding*, chamada Construction Set.

Quatro anos depois, *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda Game Studios, 2006) levou a série a outro patamar técnico e comercial, sendo considerado “o primeiro jogo verdadeiramente de última geração da Era HD inaugurada pelo Xbox 360” (McCaffrey, 2025, tradução nossa¹⁶). A Bethesda experimentou com inteligência artificial, utilizando a ferramenta Radiant AI para gerenciar as interações e o comportamento dos personagens (Shinkle, 2021). Foi também com *Oblivion* que a ideia de microtransação em jogos começou a aparecer, como detalhado na introdução deste trabalho. A seguir, vamos nos aprofundar no quinto título da franquia, *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

2.1 The Elder Scrolls V: Skyrim

The Elder Scrolls V: Skyrim, que chamaremos apenas de *Skyrim*, é um jogo digital de RPG, ação, fantasia e aventura desenvolvido pela Bethesda Game Studios, desenvolvedora pertencente à publicadora Bethesda Softworks. O jogo foi lançado pela primeira vez em 11 de novembro de 2011 para PC, Playstation 3 e Xbox 360, e atualmente possui uma versão oficial em cada uma das três últimas gerações de consoles, além de uma versão para dispositivos de realidade virtual, Nintendo Switch e até Alexa (Tunholi, 2021).

Skyrim é o quinto jogo da saga *The Elder Scrolls*, iniciada em 1994. A narrativa de *Skyrim* se ambienta em um universo fictício e se desenvolve no ano 201 da Quarta Era do calendário desse universo, cerca de 200 anos após os eventos de *Oblivion*, jogo antecessor, e acontece na província norte de Tamriel, conhecida como *Skyrim*, que dá nome ao jogo. É um momento de grande instabilidade política: o assassinato do Alto Rei de *Skyrim* por Ulfric Stormcloak, utilizando o poder dracônico do *Thu'um* (*shout* ou grito), desencadeia uma guerra civil entre os Stormcloaks, que defendem a soberania de *Skyrim*, e a Legião Imperial, subordinada ao tratado imposto pelos Thalmor, uma facção élfica (Pietrodarchi, 2022).

features sometimes felt repetitive, as the game couldn't manually craft each space with the same attention to detail as modern games.

¹⁶ No original: it was the first true next-gen game of the HD Era ushered in by the Xbox 360.

Paralelamente a esse conflito político, emerge a Crise dos Dragões — eixo central da missão principal do jogo — marcando o retorno de Alduin e da ameaça dracônica.

A narrativa principal de Skyrim inicia com o personagem do jogador, o Dragonborn, sendo capturado ao cruzar ilegalmente a fronteira de Skyrim, confundido com membros da rebelião Stormcloak durante uma emboscada da Legião Imperial. Condenado à execução ao lado de Ulfric Stormcloak e outros prisioneiros, o Dragonborn escapa graças ao ataque de Alduin, o lendário dragão devorador de mundos. Após fugir da cidade de Helgen, o protagonista segue para Riverwood e, incentivado por seus habitantes, busca auxílio do Jarl Balgruuf em Whiterun, iniciando assim sua jornada como herói. Após demonstrar a habilidade de absorver a alma de um dragão e utilizar o *Thu'um*, o jogador é reconhecido como o Dragonborn e, em seguida, é convocado pelos Greybeards, mestres do *Thu'um*, para ser treinado e combater a ameaça de Alduin.

A trama se aprofunda com a aparição de Delphine, uma agente dos Blades, guarda pessoal do imperador, que revela a necessidade de infiltrar-se na embaixada dos Thalmor em busca de informações sobre os dragões e seu retorno. Isso leva o Dragonborn a encontrar Esbern, outro membro dos Blades, e juntos descobrem a profecia sobre o retorno de Alduin inscrita em um templo abandonado. Com o apoio de Paarthurnax, um dragão sábio e ex-seguidor de Alduin, o Dragonborn busca aprender um grito antigo usado pelos heróis nórdicos do passado para subjugar Alduin. Após enfrentar o dragão no alto de uma montanha, Alduin foge para Sovngarde, o equivalente ao paraíso nórdico de Skyrim, onde se alimenta das almas dos mortos para recuperar forças. Com a ajuda de outro dragão, Odahviing, o Dragonborn viaja até Sovngarde e, ao lado dos mesmos heróis nórdicos do passado, derrota Alduin na batalha final (Pietrodarchi, 2022).

Figura 2 - Alduin cospe fogo durante a batalha em Sovngarde



Fonte: The Unofficial Elder Scrolls Pages (2013)

Mas esta é apenas a premissa da missão principal. Skyrim é um jogo de mundo aberto, ou seja, não há paredes ou locais físicos que impeçam (ou segurem) as ações dos personagens¹⁷. Portanto, o jogador tem liberdade de explorar e cumprir os objetivos do jogo na ordem e da maneira que preferir, “ele pode escolher sua raça, quais armas ou magias prefere usar, como distribuir seus pontos de habilidade conquistados durante o jogo, quais caminhos narrativos quer percorrer, quais facções quer fazer parte, etc” (Andrade, 2024, p. 16) tornando a experiência única em cada *gameplay*. Skyrim “recebeu aclamação quase universal no seu lançamento devido ao design de personagem, exploração, design de mundo, sistema de combate, e mais” (Nuli, 2023, tradução nossa¹⁸), sendo considerado um fenômeno cultural de sua época (Sewel, 2025).

Compreender o universo ficcional de Skyrim é essencial para analisar as formas pelas quais os jogadores interagem, expandem e reinterpretam esse mundo. A riqueza da *lore*, combinada com a estrutura aberta do jogo, cria um terreno fértil para modificações criativas por parte da comunidade (Duarte e Bezerra, 2024). Diante disso, apresentamos a seguir um panorama histórico do conceito de *mod*, abordando sua origem e evolução até chegarmos na atualidade.

2.2 Dos carros ao game

Segundo o Dicionário Merriam-Webster (2025), o termo *mod* refere-se a uma “uma modificação feita em algo, geralmente por seu proprietário ou usuário, para alterar sua aparência ou função” e foi utilizada pela primeira vez em 1943. Para chegarmos aos *mods* de videogames, precisamos voltar no tempo para entendermos como a modificação de usuários evoluiu com a tecnologia.

Primeiramente, vamos falar sobre as modificações automotivas, que remontam às primeiras décadas do século XX, período em que os entusiastas norte-americanos começaram a alterar veículos originais para melhorar seu desempenho e estética. A prática dos chamados *hot-rods*, comum nos anos 1920, consistia na personalização de motores e carrocerias,

¹⁷ Definição do dicionário RPG do site Nuckturp. Disponível em: <https://nuckturp.com.br/dicionario/mundo-aberto/>

¹⁸ No original: “received near-universal acclaim upon release for its character design, exploration, world design, combat systems, and more”

revelando desde cedo um caráter de apropriação criativa dos bens industriais (Farooquee, 2023). Após a Segunda Guerra Mundial, essa cultura se expandiu com o retorno de veteranos que, munidos de habilidades mecânicas e acesso a peças excedentes, passaram a construir carros únicos — um dos exemplos mais emblemáticos dessa fase foi a customização do Batmóvel por George Barris (Cavalcante, 2015).

Nas décadas seguintes, a cena evoluiu: os anos 1960 e 1970 marcaram a ascensão dos *muscle cars*, como Mustang, Camaro e Challenger, símbolos de potência e identidade visual personalizada (Farooquee, 2023). Nos anos 1980 e 1990, a influência japonesa foi determinante para o surgimento da chamada *tuner culture*, com a adaptação de veículos como o Honda Civic e o Nissan Skyline, agora modificados com turbocompressores, kits de carroceria e sistemas eletrônicos de performance (Farooquee, 2023). A difusão cultural da prática alcançou um novo patamar nos anos 2000, impulsionada por franquias cinematográficas como Velozes e Furiosos, consolidando a cultura da modificação como um fenômeno global e lucrativo (Farooquee, 2023). Com a evolução tecnológica, a personalização automotiva passou a incorporar inovações como impressão 3D, softwares de reprogramação e soluções sustentáveis, incluindo o mercado de modificações para carros elétricos (Farooquee, 2023). Ou seja, a subcultura de modificação de carros segue ativa, se adaptando às evoluções tecnológicas.

O *modding* como abordamos nesta dissertação tem suas raízes na subcultura Hacker (Soares, 2019) e é uma prática participativa (Laukkanen, 2005) concebida dentro de um contexto de comunidade, construção coletiva e compartilhamento de conhecimento, além de neste contexto ser unida à cultura gamer (Walsdorff, 2022). O *hacker*, enquanto conceito, surgiu na década de 1950 no Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), nos Estados Unidos, com base nas atividades do clube estudantil Tech Model Railroad Club (TMRC) (Soares, 2019). Na época, *hacker* designava um grupo, ou indivíduo, dedicado a investigar e compartilhar com os outros o funcionamento dos sistemas operacionais (De Miranda, 2021).

A subcultura Hacker é acompanhada de um preceito ético que preza a “liberdade para a informação e na crença no uso do computador para melhorar o mundo” (Soares, 2019, p. 82) e um dos incisos da ética *hacker* pontuada por Steven Levy (1984, p.28-34; *apud* Soares, 2019, p. 83) destaca que “você pode criar arte e beleza em um computador”, já acenava ao que hoje conhecemos como *modding*, se pensarmos na ideia de liberdade de informação defendida pelos *hackers* e no acesso pelos *modders* aos arquivos de jogos.

É difícil traçar uma linha do tempo exata de quando os *mods* que conhecemos hoje surgiram e quais os primeiros feitos. Lopuszanski (2019) diz que os primeiros registros de

mods para jogos são da década de 1980, com máquinas de arcade¹⁹, já de acordo com a edição 29 da revista *Arkade*²⁰, a prática surgiu na segunda metade da década de 1990, sendo difundida em fóruns e comunidades online, além disso, a necessidade de corrigir erros de jogos motivaram os primeiros *modders*:

Os *mods* surgiram em uma tentativa dos gamers auxiliarem o trabalho das produtoras: mesmo games recém lançados podem apresentar alguns problemas técnicos – os *bugs*. Por isso é comum os programadores deixarem uma brecha no código do *game*, para que ele possa passar por atualizações ou correções. Os *modders* – termo que designa as pessoas que criam *mods* – encontram estas brechas, acessam o código do game e fazem a festa, inserindo novos códigos que podem afetar o game das mais variadas maneiras. (Pscheidt, 2011).

Champion (2012, p.13) vai além, na introdução do livro *Game Mods: Design, Theory and Criticism*, o autor conta que os *mods* existem há pelo menos cinco décadas. Ele também cita algumas hipóteses para qual foi o primeiro *mod*:

Claro, há debate sobre qual foi o primeiro *mod*. Bogacs (2008) apontou o jogo *Lode Runner* de 1983 como o primeiro com um editor de fases, mas ele parecia considerar Ms. Pac-Man como o primeiro *mod* de fato, criado em 1981 e lançado em 1982. Mais recentemente, ZZTT (1991) foi um programa de texto com editor que gerou muitos *mods* (Au, 2002). Au observou que, em 1993, também existia *Castle Smurfenstein*, um *mod* humorístico de *Castle Wolfenstein*, em que todos os nazistas foram substituídos por Smurfs (tradução nossa²¹).

Desde o começo, *modders* e a indústria possuem uma relação conturbada, como veremos no decorrer deste trabalho. Mesmo assim, “diversas empresas viram o potencial dos

¹⁹ Contudo, o autor ressalta que essas modificações não se encaixam no conceito *moderno* de *modding* (Lopuszanski, 2019), discutiremos isto mais a frente, no subcapítulo 3.1.

²⁰ Tivemos acesso apenas à versão online da revista para esta pesquisa.

²¹ No original: Of course there is debate over the first mod, Bogacs (2008) named the 1983 game *Lode Runner* as the first game with a game editor, but he seemed to think Ms. Pac-Man was the first game mod, created in 1981 and released in 1982. More recently, ZZTT (1991) was a text program with an editor; it spawned many mods (Au, 2002). Au noted that by 1993 there was also a *Castle Smurfenstein*, a humorous mod of *Castle Wolfenstein*, where all the Nazis were replaced by Smurfs.

mods e disponibilizam ferramentas e kits de desenvolvimento que facilitam o trabalho dos modders” (Pscheidt, 2011), como é o caso da Bethesda (Fuller, 2019).

2.3 *Mods* em Skyrim

No terceiro título da saga, Morrowind, a Bethesda incluiu o Construction Set no lançamento original, permitindo que jogadores criassem plug-ins que modificavam praticamente qualquer aspecto do jogo (GameSpot, 2000), e a ferramenta foi mantida na continuação, Oblivion. Contudo, é Skyrim o jogo mais popular da franquia na comunidade *modder*, como veremos abaixo, e presença obrigatória em publicações relacionadas à prática (Andrade, 2024).

Os jogos da série The Elder Scrolls são praticamente sinônimos com a cena *modder* no PC, com títulos mais antigos, como Oblivion, ainda recebendo *mods* até os dias de hoje. Mas de todos os jogos na série, Skyrim continua sendo o ápice atual. (Mitra; Burgar; Abayomi, 2022, *apud* Andrade, 2024, p.15)

14 anos após seu lançamento, Skyrim ainda segue em alta, inclusive “com picos de jogadores simultâneos no Steam que ultrapassam até os 60 mil usuários concomitantes, como ocorreu em janeiro deste ano” (Sales, 2025). Mas, além do fator de rejogabilidade (Pscheidt, 2011; Andrade, 2024) proporcionado pelo formato de mundo aberto do jogo²², a comunidade de *modders* também é responsável por sua popularidade (Breslin, 2024), tanto que atualmente existem cerca de 69 mil *mods* do jogo no hub de *mods* Nexus, que segue registrando picos de *downloads*²³.

A comunidade de *modders* desempenha um papel fundamental na construção do legado e longevidade (Kücklich, 2005; Hirvonen, 2017; Walsdorff, 2022; Andrade, 2024) de *Skyrim*. A vasta quantidade de *mods* criados ao longo dos anos não apenas adiciona novos conteúdos e mecânicas ao jogo, mas também redefine a experiência lúdica de forma coletiva. Comunidades em fóruns e aplicativos funcionam como espaços de troca e experimentação, nos quais os jogadores compartilham e aprimoram suas criações, ampliando as possibilidades

²² De acordo com Aarseth (2003, p.17): “quanto mais linear, menos vontade temos de voltar a jogar. O corolário – quanto mais não linear, tanto mais jogável – também parece verdadeiro”.

²³ NEXUS mods. Estatísticas da Skyrim Special Edition. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimse/about/stats>. Acesso em: 28 jul. 2025.

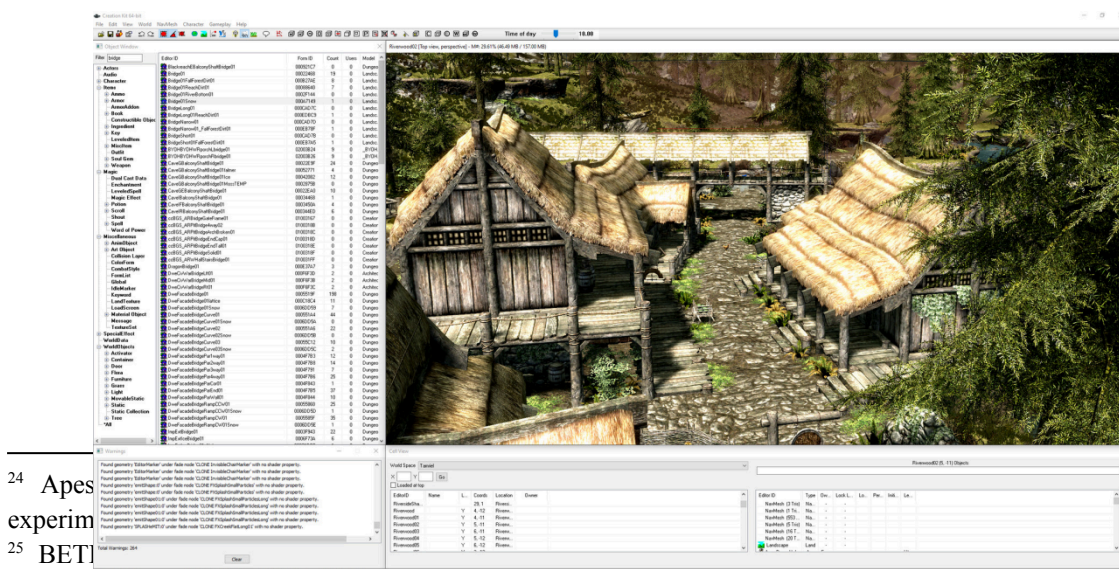
do jogo para além das intenções originais da Bethesda²⁴. Em Skyrim, a ferramenta utilizada para *modding* é o Creation Kit, que apresentaremos a seguir.

2.4.1 Creation Kit

Como descrito na página de download na Steam²⁵, o Creation Kit é a ferramenta oficial de *modding* desenvolvida pela Bethesda Game Studios para permitir que jogadores criem, editem e expandam o conteúdo de jogos como The Elder Scrolls V: Skyrim, além de outros títulos da empresa, como Fallout 4 e Starfield (Bethesda Game Studios, 2023), e pode ser baixado gratuitamente, é também a mesma ferramenta utilizada pelos desenvolvedores do jogo.

Baseado na Creation Engine²⁶, esse software oferece um conjunto de funcionalidades que possibilitam desde pequenas modificações estéticas até a criação de novas missões, personagens, mecânicas de jogo e terrenos inteiros (BethesdaGameStudios, 2012). A seguir, vamos detalhar cada funcionalidade da ferramenta, tomando como referência o tutorial disponível no canal do Youtube da Bethesda²⁷ e o Skyrim Creation Kit Wiki²⁸, criado pelo *wiki* Unnofficial Elder Scrolls Page (UESP, 2021), que compila informações sobre tudo relacionado à saga.

Figura 3 - Interface do *Creation Kit*



24 Ape
experim

25 BET

rocas e
de fã.
ftworks;

lançamento em 25 abr. 2022. Disponível em:

https://store.steampowered.com/app/1946180/Skyrim_Special_Edition_Creation_Kit/. Acesso em: 28 jul. 2025

²⁶ De acordo com a Wikipédia (2025), a Creation Engine é a engine proprietária da Bethesda Game Studios, introduzida em 2011 como uma evolução da Gamebryo Engine. Projetada para suportar mundos abertos e dinâmicos, a engine permite sistemas como IA de NPCs, mudanças climáticas e física baseada em Havok.

²⁷ BETHESDAGAMESTUDIOS. Skyrim Creation Kit Tutorials (Playlist). YouTube, 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HTS0CMS0u00&list=PLL9MQHsCibbY1veZLmPEKxyUfeSUEw3EG>. Acesso em: 30 jul. 2025.

²⁸ UESP. Creation Kit Wiki. Disponível em: <https://ck.uesp.net/wiki/>. Acesso em: 4 ago. 2025

Fonte: Steam (2022)

A interface do Creation Kit é estruturada para permitir aos usuários navegar entre diferentes janelas e ferramentas para modificar o mundo do jogo, sendo composta por diversos elementos essenciais para o processo de desenvolvimento de *mods* (BethesdaGameStudios, 2012). A janela de renderização 3D exibe o ambiente tridimensional do jogo, possibilitando a manipulação de objetos, terrenos e iluminação, com ela, o usuário pode mover, rotacionar e redimensionar elementos do cenário, garantindo maior controle sobre a disposição dos itens inseridos no jogo (UESP, 2021).

Outra funcionalidade relevante é a janela *Object Window*, que contém um banco de dados com todos os elementos disponíveis no jogo, como NPCs, armas, armaduras, itens, luzes e estruturas. Esses elementos podem ser adicionados ao cenário de forma intuitiva, arrastando-os diretamente para a janela de renderização. Além disso, a janela *Cell View* permite o gerenciamento das células que compõem o mundo aberto do jogo, possibilitando a seleção e edição de ambientes internos e externos. A ferramenta também conta com o Editor de Scripts *Papyrus Script Manager*, que possibilita a escrita e edição de scripts utilizando a linguagem Papyrus. Essa funcionalidade é essencial para definir comportamentos personalizados de NPCs, objetos e eventos, ampliando as possibilidades interativas dentro do jogo (UESP, 2021).

Para o desenvolvimento narrativo, o Creation Kit oferece a janela de edição de diálogos e missões, que possibilita a criação de novas interações entre personagens, bem como a inserção de falas, condições e recompensas (BethesdaGameStudios, 2012).. Além disso, a janela *Properties Window* permite modificar variáveis e atributos dos scripts, ajustando parâmetros que influenciam diretamente o comportamento dos elementos do jogo (UESP, 2021). Essas ferramentas possibilitam a ampliação do conteúdo original de Skyrim, permitindo que os *modders* desenvolvam desde pequenas alterações até expansões complexas.

No que se refere às funcionalidades, o Creation Kit permite a criação e edição de terrenos, possibilitando a modificação da geografia do mundo do jogo e a inserção de novos ambientes. Também possibilita o posicionamento de NPCs e objetos, permitindo a adição de personagens, inimigos, itens e construções ao cenário (BethesdaGameStudios, 2012). A edição de diálogos e missões, aliada à criação de scripts personalizados por meio da

linguagem Papyrus, possibilita a programação de eventos dinâmicos e mecânicas inéditas. Além disso, a ferramenta permite a configuração de luzes e efeitos visuais, ajustando a iluminação e a atmosfera do jogo para proporcionar maior imersão, bem como a modificação de habilidades e magias, possibilitando a criação ou alteração de feitiços e sistemas de progressão (UESP, 2021).

2.4.2 Creations

Em 2017, com o lançamento Creation Club - predecessor do Creations - a Bethesda selecionava e disponibilizava certos conteúdos adicionais para compra. Cada criação lançada pelo Creation Club era considerado conteúdo oficial da Bethesda, produzidos em parceria à desenvolvedores terceirizados e autores de *mods* contratados²⁹, eram conteúdos como novas armaduras, moradias para o personagem, *questlines*, logo, era uma empreitada mais próxima do que outras empresas fazem.

Ao encerrar o Creation Club e abrir a possibilidade de vendas para qualquer *modder* que fosse aprovado pela empresa com o Creation, a Bethesda expande sua governança de maneira estratégica. Se antes apenas um grupo seleto de criadores trabalhava sob as diretrizes da empresa no Creation Club, agora qualquer *modder* que queira monetizar suas criações precisa se submeter às regras impostas pela Bethesda. Esse novo modelo não apenas amplia o alcance da empresa sobre os *mods*, mas também redefine as condições sob as quais os *modders* podem operar, transformando um espaço comumente voluntário e comunitário em um ambiente cada vez mais regulado e integrado à lógica neoliberal.

Podemos dizer, portanto, que essa mudança altera profundamente as dinâmicas de participação e poder dentro da comunidade. Embora o Creation Club tenha sido criticado por introduzir uma barreira entre *mods* gratuitos e pagos, ele ao menos mantinha uma estrutura delimitada: dentro dele, todos os conteúdos eram pagos e desenvolvidos sob contrato com a Bethesda. Isso significava que os *mods* tradicionais da comunidade não eram diretamente afetados por esse sistema, já que ele existia paralelamente ao ecossistema livre de *modding*. Com a abertura da venda para qualquer *modder* aprovado, a Bethesda passa a regular diretamente um espectro mais amplo da produção de *mods*, estabelecendo critérios de qualidade, compatibilidade e, potencialmente, limitando conteúdos considerados inadequados ou não lucrativos para a empresa. Bevan (2023) aponta algumas problemáticas sobre o assunto:

²⁹ Coloquialmente, podemos dizer que era uma espécie de “freela”, ou serviço único.

Ao contrário do Creation Club, que viu a Bethesda pagar uma quantia fixa aos fãs para criar um item ou mecânica específica no jogo, o Creations terá um sistema ativo de verificação e compartilhamento de receita. Embora isso signifique que os modders podem se candidatar para ganhar dinheiro com seu trabalho, também significa que alguns podem parar de dar suporte aos *mods* que fizeram de graça, levando a problemas de incompatibilidade no futuro (tradução nossa³⁰).

Figura 4 - Menu principal do Creations no PC



Fonte: Bethesda (2023)

O sistema integra *mods* gratuitos, conteúdos pagos anteriormente disponíveis no Creation Club e novas criações da comunidade, além disso, pode-se observar que a arquitetura da interface prioriza *mods* pagos e conteúdo verificado. No entanto a implementação do Creations gerou críticas por parte da comunidade de jogadores e *modders*, que enxergam essa mudança como uma tentativa da Bethesda de reintroduzir *mods* pagos no jogo (Selwen, 2025), como poderemos ver nas avaliações analisadas no capítulo 7 deste trabalho, além de levantar questões sobre a sustentabilidade e a ética da monetização de conteúdos criados pela comunidade, bem como sobre o impacto potencial na cultura colaborativa que tem sido

³⁰ No original: Unlike Creation Club, which saw Bethesda pay a fixed amount to fans to create a specific in-game item or mechanic, Creations will have an active verification and revenue share system. While this means modders can apply to make money from their work, it also means that some may cease supporting the mods they've made for free, leading to compatibility issues down the line.

fundamental para a longevidade e sucesso contínuo de Skyrim (Kücklich, 2005; Hirvonen, 2017; Walsdorff, 2022; Bevan, 2023; Andrade, 2024).

3 MODS ENQUANTO CULTURA PARTICIPATIVA

As mudanças nas relações virtuais entre marcas e usuários fizeram com que os paradigmas produtivos fossem reorganizados em favor dos prosumidores - ou *prosumers* - um termo que identifica os usuários da Internet como consumidores e produtores híbridos (Hong, 2013). No contexto digital e participativo, o *prosumer* é alguém que consome e também contribui ativamente com a criação de conteúdos. Em vez de ser um mero espectador, ele influencia o produto ou serviço com suas contribuições. Um conceito que integra bem o *prosumer* ao contexto da nossa dissertação é o de cultura participativa, proposto por Jenkins (2006).

Em 1992, o pesquisador Henry Jenkins lançou o livro *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*, um trabalho que já visualizava os fãs como parte ativa da produção midiática em uma época em que “fãs eram marginais à operação da nossa cultura, ridicularizados na mídia, cobertos por um estigma social, enterrados por ameaças legais e comumente retratados como tolos e inarticulados” (2006, p. 1, tradução nossa³¹). Catorze anos depois, ele lança *Cultura da Convergência*, obra que “descreve um momento onde fãs são essenciais para a forma como a cultura funciona” (2006, p. 1, tradução nossa³²). Nesse livro, somos introduzidos ao conceito de cultura participativa, no qual o fã deixa de ocupar uma posição passiva diante dos produtos midiáticos e passa a atuar como um consumidor ativo, engajado na criação, modificação e circulação de conteúdos.

Ainda segundo Jenkins, conforme citado por Sotamaa (2003), os recursos e materiais apropriados pela cultura de fãs para servirem a “propósitos alternativos” têm origem na mídia comercial. Sotamaa também argumenta que, “em vez de falar sobre ‘recepção’, o consumo de cultura popular deveria ser entendido em termos de produção” (p. 14, tradução nossa³³).

Embora o conceito de fã seja discutido por diversos autores e a área de Estudos de Fãs conte com pelo menos trinta anos de análises sob diferentes perspectivas (Greco e Dal Bello,

³¹ No original: [a moment where] fans were marginal to the operations of our culture, ridiculed in the media, shrouded with social stigma, pushed underground by legal threats, and often depicted as brainless and inarticulate.

³² No original: [Convergence Culture] describes a moment when fans are central to how culture operates.

³³ No original: instead of talking about ‘reception’, consumption of popular culture should be understood in terms of production.

2021), é possível generalizar, de certo modo, que o fã é “definido a partir de seus laços afetivos com um objeto cultural, uma narrativa ou um texto” (Greco e Dal Bello, 2021, n.p). Assim, vemos obras ficcionais de fãs em forma de texto (fanfics), vídeos (fan films), memes, metatextos em wikis ou jogos modificados e criados pelo público — com ou sem o consentimento dos detentores dos direitos autorais (Mesquita e Nesteriuk, 2017). Portanto, os fãs não apenas consomem os produtos originais, como também os reinterpretam, remixam e expandem. Jenkins (2006, p.41) resume o que define um fã da seguinte forma:

A habilidade de transformar reações pessoais em interação social, cultura espectadora em cultura participativa, é uma das características centrais de um fandom. Uma pessoa não se torna fã assistindo com regularidade um programa específico, mas traduzindo esse assistir em alguma forma de atividade cultural, compartilhando sentimentos e pensamentos sobre o programa com amigos, entrando em uma comunidade de outros fãs que compartilham do mesmo interesse (tradução nossa³⁴).

Além disso, mesmo com as atualizações tecnológicas vividas desde o lançamento de Cultura da Convergência (2006), a participação ativa dos fãs na preservação e reinvenção do material de seu interesse continua presente — como é o caso do próprio Skyrim. Na indústria dos jogos digitais, os jogadores são hoje considerados parte inseparável do processo produtivo e responsáveis por acrescentar valor ao produto (jogo) por meio dos *mods* (Bilińska-Reformat; Dewalska-Opitek; Hofman-Kohlmeyer, 2020), além disso, *modders* são jogadores e fazem parte do processo, não podemos ilustrar um *modder* que não conheça o jogo que está manipulando, na classificação de Bartle eles são os jogadores-exploradores (Bartle, 1996, *apud* Aarseth, 2003). E, visto que na cultura participativa os fãs se tornam agentes ativos na construção de experiências lúdicas, esse conceito se mostra essencial para compreender a dinâmica dos *modders*.

Sotamaa (2003) destaca que o ponto de partida para entender os *mods* é considerá-los como um produto de design criativo fundamentado na comunidade, sem ignorar o fato de que essa prática também se tornou parte integral do desenvolvimento de jogos e de suas estratégias de marketing. Podemos observar essa faceta nos títulos lançados com plataformas

³⁴ No original: This ability to transform personal reaction into social interaction, spectatorial culture into participatory culture, is one of the central characteristics of fandom. One becomes a “fan” not by being a regular viewer of a particular program but by translating that viewing into some kind of cultural activity, by sharing feelings and thoughts about the program content with friends, by joining a “community” of other fans who share common interests.

de *modding* embutidas ou com código aberto, como é o caso de Skyrim, onde os *modders* têm acesso livre ao Creation Kit. O autor também argumenta que os softwares de jogos favorecem a produção de fãs por não serem difíceis de manipular, e que as comunidades compartilham dicas entre si em fóruns — oficiais ou não (Sotamaa, 2003).

Ademais, a relação entre fãs e empresas é um aspecto relevante para compreendermos os *mods* como expressão da cultura participativa (Duarte e Bezerra, 2024). Diante da ampla produção realizada por fãs, há empresas que se mostram favoráveis a essas práticas e outras que não, sendo comuns os debates sobre direitos autorais e os limites de atuação do fandom. A discussão se intensifica no caso do *modding*, por envolver o acesso ao próprio software do jogo e por vezes seguir em direções não aprovadas pelos detentores dos direitos (Jenkins *et al.*, 2016, *apud* Mesquita e Nesteriuk, 2017). Sobre o tema, Mesquita e Nesteriuk (2017, p. 281) argumentam que as “apropriações podem ser estratégicas para o fortalecimento do relacionamento da marca com o público e na geração de novos produtos, mantendo a marca ou franquia por mais tempo em evidência”.

Como já comentamos nos capítulos anteriores, no caso da Bethesda, a recepção aos *mods* é positiva (Mundee, 2020; Andrade, 2024), com a empresa fornecendo acesso ao software do jogo e reconhecendo publicamente a importância da comunidade para ela. Ou seja, a Bethesda legitima a atuação da comunidade como co-autora de seus universos ficcionais. Essa postura reforça o entendimento dos *mods* como parte de uma cultura participativa, bem como uma expressão central das novas formas de engajamento cultural no ambiente digital contemporâneo. Trata-se de cultura participativa também porque a coletividade é parte integral de ser fã — e o *modding* é, ao mesmo tempo, criador e produto dessas coletividades, sendo o senso de comunidade forte entre os *modders* (Hirvonen, 2017). Criar e compartilhar modificações fortalece a ideia coletiva de um fandom e sua potência (Andrade, 2024).

Dando continuidade à reflexão sobre os *mods* enquanto expressão da cultura participativa, o próximo capítulo se dedica a explorar os diferentes tipos de modificações existentes e as motivações que levam os fãs a criá-las e usá-las.

3.1 Tipos de mods e motivações para criar

A cultura de *modding* se manifesta tanto no ambiente de produção profissional quanto na contribuição amadora, criando um espaço híbrido onde os limites entre criador e usuário se tornam fluidos. De acordo com Walt Scacchi (2010), *modding* é uma forma de meta-jogo:

joga-se um jogo que *joga* com o sistema do próprio jogo. O autor também propõe a categorização de cinco tipos de *mods*, cada um trazendo uma forma de *affordance* diferente que regem os *mods* e suas práticas (Scacchi, 2010). Resumimos cada uma:

- Customização da interface: os desenvolvedores de jogos restringem e controlam as ações dos usuários, que por sua vez tentam obter vantagem competitiva modificando o *software* do jogo para acessar informações adicionais
- Transformação do jogo: altera ou modifica elementos do jogo, como personagens, objetos, níveis, regras ou mecânicas.
- *Machinima* e *mods* de arte: o uso dos jogos como mídia criativa para contar histórias, fazer filmes ou documentar experiências de jogo, já *mods* artísticos alteram a experiência do jogo através de manipulações criativas.
- Customização do computador: quando jogadores reconfiguram seus computadores para maximizar desempenho ou estética.
- Hacking de consoles: foca na ampliação das experiências possíveis com o console.

Apesar dessa divisão, percebemos que alguns tipos de *mods* listados pelo autor podem se confundir entre si, como as customizações de computador e o *hacking* de console, que trazem o mesmo objetivo em máquinas diferentes. A customização da interface também é encontrada em forma de *cheats*, ou trapaças: em *Skyrim* e *Fallout*, por exemplo, o jogador pode acessar o painel de controle de comandos e acionar vantagens ao digitar um código, como “TGM” (*toggle god mode*), que coloca o jogador em um modo onde ele não perde vida, não gasta mana (magia) ou stamina (energia) e todas as suas habilidades podem ser ativadas sem tempo de recarga; ou “TCL” (*toggle collision*) que ativa o modo sem colisão, permitindo que o personagem atravessasse paredes, entre outros códigos.

Também é importante mostrar que os tipos de *mods* podem estar juntos em um mesmo projeto. Um filme em formato *Machinima* pode utilizar *mods* de transformação, como colocar o personagem em uma armadura criada por um *modder*, ou fazer os personagens não-jogáveis (NPCs, em inglês) realizarem movimentos que não constavam no jogo base. Esse é o caso do

*meme Skyrim Shuffle*³⁵, criado pelo canal do Youtube *mans1ay3r*, que cria vídeos de comédia no formato Machinima, os dois memes envolvem NPCs de Skyrim dançando e cantando.

Figura 5 - Captura de tela do meme *Skyrim Shuffle*



Fonte: mans1ay3r (2017)

Em Skyrim, o segundo tipo de *mod* listado é o mais acessado. Essas transformações (Scacchi, 2010) são detalhadas por Sotamaa, ao explicar que elementos de jogos podem ser modificados (2003, p.5):

Elementos muito diferentes de um único jogo podem ser modificados. Manipular a biblioteca de arquivos de mídia pode resultar em novos personagens (skins, modelos) e novos layouts audiovisuais para objetos e ambientes. Níveis inteiros podem ser alterados e novos podem ser criados alterando o conteúdo de arquivos de mapa que acionam vários eventos e ditam a arquitetura espacial do mundo do jogo. Modificar o motor de jogo que controla como os gráficos são exibidos pode ter efeitos significativos na física básica do jogo. Novamente, as regras do jogo podem ser alteradas para corrigir algumas inconsistências ou para criar jogos totalmente novos *mods* que incluem mais ou menos mudanças em todas as categorias descritas acima são frequentemente chamados de conversões totais (tradução nossa³⁶).

³⁵ MANS1AY3R. **GamerPoop: Skyrim #11 SKYRIM SHUFFLE**. Youtube. 6 jan. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Qn3YCDGhvbc>

³⁶ No original: Very different elements of a single game can be modified. Manipulating the library of media files can result in new player characters (skins, models) and new audiovisual layouts for objects and environments.

Em 2014, Eleonora Hackman e Ulfrík Björkqvist realizaram uma pesquisa com a comunidade de *modders* de Skyrim para investigar as principais motivações por trás da prática do *modding*. Os participantes da pesquisa identificaram dez razões centrais para a criação e modificação de conteúdo no jogo: correção de falhas, desenvolvimento pessoal, interação social, gratificação pessoal, concretização de uma visão específica, expressão artística, entretenimento, experimentação na construção de elementos do jogo, adição de novos conteúdos e personalização da experiência. Além disso, os pesquisadores mapearam as principais áreas do jogo que costumam ser alteradas pelos *mods*, incluindo personagens, disponibilidade de itens, equipamentos, gráficos, ambientes, mecânicas de imersão e sistemas de assistência customizada (Duarte e Bezerra, 2024).

Ao analisar as relações entre essas motivações e os tipos de modificações realizadas, Hackman e Björkqvist concluíram que, embora as motivações dos *modders* sejam diversas, elas estão diretamente relacionadas aos aspectos do jogo que costumam ser modificados (Hackman e Björkqvist, 2014), a amplitude e diversidade dessa comunidade são tão significativas que, mesmo anos após o lançamento de Skyrim, novos *mods* continuam a ser publicados diariamente.

Já o professor Nilson Soares, em sua tese de doutorado, defende cinco motivações para a criação de fãs: por ligação emocional e mental; por prazer e autoaperfeiçoamento; para formar uma comunidade; para se destacar entre os pares e como meio de profissionalização (Soares, 2019). Apesar de nenhuma dessas motivações seja única ou exclusiva do tipo de fazer, o autor apresenta o *modding* como exemplo ao falar sobre meios de profissionalização. Soares (2019, p.142) ressalta, também, que “*mods* populares tornaram-se jogos independentes de sucesso, ou mesmo deram origem a novos gêneros”, explicitando o impacto que a criação de fãs tem na indústria. Contudo, e dialogando com nosso problema de pesquisa (como a venda de *mods* em The Elder Scrolls V: Skyrim interfere nas relações entre fã e empresa?), o autor alerta que a profissionalização do *modder* encontra condições mais precárias que a de outras carreiras *gamers* (Küklich, 2005, *apud* Soares, 2019) por ser considerada uma atividade movida à paixão ou lazer (Walsdorff, 2022), não sendo reconhecida como profissão ao mesmo tempo em que é aproveitada pelas empresas, como veremos na próxima seção.

Whole levels can be altered and new ones created by changing the content of map files that trigger various events and dictate the spatial architecture of the game world. Modifying a game engine that controls how graphics are displayed can have significant effects on basic physics of the game. Again, the rules of game can be altered to fix some inconsistencies or to create whole new games. mods that include more or less changes in all categories described above are often called total conversions.

Nesse contexto, Soares (2019) argumenta que a prática e a cultura de *modding* – e, em maior escala, a criação de conteúdo pelos jogadores – são altamente desejáveis para os desenvolvedores, pois ampliam o engajamento da comunidade e fortalecem a longevidade dos jogos (Kücklich, 2005; Hirvonen, 2017; Walsdorff, 2022; Andrade, 2024). Muitos *modders* dedicam tempo e esforço em projetos complexos não apenas pelo prazer imediato, mas também na esperança (Kuehn e Corrigan, 2013) de que tais iniciativas funcionem como portfólios para eventual contratação por estúdios. Esse investimento de tempo e energia, portanto, é sustentado por uma promessa que nem sempre se concretiza, mas que orienta práticas criativas dentro da comunidade.

A pesquisa de Hackman e Björkqvist (2014) revela a diversidade de motivações que impulsionam a criação de *mods* em Skyrim, ressaltando que a prática vai além da simples correção de falhas, abrangendo aspectos como expressão artística, desenvolvimento pessoal e imersão no jogo. Essa variedade de razões demonstra que o *modding* não é apenas uma atividade técnica, mas também um fenômeno social e culturalmente significativo, no qual os jogadores moldam sua experiência de jogo de acordo com suas preferências e necessidades. No entanto, ao cruzarmos essa perspectiva com a análise de Soares (2019), percebemos que, embora o *modding* possa ser impulsionado por motivações pessoais e comunitárias, ele também se configura como um possível caminho para a profissionalização (Kuehn e Corrigan, 2013), ainda que em condições precárias. A constatação de que *mods* populares podem se transformar em jogos independentes ou influenciar novos gêneros reforça o impacto econômico e criativo do *modding*, mas também evidencia o quanto essa atividade pode ser explorada pelas empresas sem o devido reconhecimento aos seus criadores, e a linha entre trabalho e lazer se torna difusa em atividades relacionadas aos jogos (Kücklich, 2005). Hackman e Björkqvist (2014) enfatizam a autonomia dos *modders* em modificar o jogo conforme suas necessidades, enquanto Soares (2019) alerta para a apropriação desse trabalho pela indústria.

3.2 Trabalho e monetização

Julian Kücklich (2005), ao dissertar sobre o seu conceito de *playbour*, argumenta que a indústria de jogos se beneficia da percepção de que o *modding* é uma atividade voluntária e sem fins lucrativos, quando, na realidade, ele se alinha à lógica do trabalho flexível e precário. O autor ressalta que, ao longo do tempo, os limites entre lazer e trabalho tornaram-se cada vez mais tênues, permitindo que práticas tradicionalmente vistas como hobby se encaixem dentro

de um sistema de exploração econômica (Kücklich, 2005). Como consequência, os *modders* acabam contribuindo significativamente para a longevidade, popularidade e fidelização dos jogos (Kücklich, 2005; Hirvonen, 2017; Walsdorff, 2022; Andrade, 2024) sem receber compensações financeiras proporcionais ao seu impacto. Essa prática acaba caindo em uma linha tênue entre trabalho e lazer, visto que, de acordo com Kücklich (2005, n.p.) o *modding* “não se enquadra nas categorias de trabalho assalariado, freelancer ou voluntário, nem nas categorias de lazer, diversão ou arte” (tradução nossa³⁷). Além disso, como calcula Postigo (2007; *apud* Hirvonen, 2017), o valor do trabalho dos *modders* está na casa das dezenas de milhões.

Essa relação complexa entre *modding* e indústria é ampliada por Hong (2013), que destaca como a monetização dos *mods* reflete uma tentativa da indústria de jogos de controlar e remodelar as relações sociais dentro da atividade. Ao integrar os *mods* às dinâmicas capitalistas, as empresas criam novas formas de captura do trabalho dos jogadores, transformando uma prática historicamente comunitária em uma nova fonte de receita para eles (Partin, 2020) e, como acontece com diversas subculturas no contexto do capitalismo multinacional (Terranova, 2000) visto que os *modders* não são considerados designers profissionais, mas fãs (Walsdorff, 2022).

Postigo (2010) também observa que a indústria não apenas se beneficia do *modding*, mas ativamente o incentiva, lançando ferramentas de edição, promovendo comunidades e permitindo que os fãs participem do desenvolvimento dos jogos. Essa estratégia reforça a participação do público no processo de criação, ao mesmo tempo que mantém a indústria no controle das infraestruturas e dos ganhos financeiros. O autor explica que os *mods* “têm laços estreitos com a indústria, evidenciados pelas possibilidades tecnológicas que a indústria oferece e pela medida em que alguns elementos da indústria de jogos para PC incorporam a cultura do *modding* nos seus modelos de negócio” (Postigo, 2010, n.p., tradução nossa³⁸).

No caso do *modding*, as empresas de jogos estruturam as ferramentas e as regras de modificação de maneira a definir os contornos da participação dos jogadores, garantindo que essa atividade se alinhe aos seus interesses comerciais. Assim, mesmo quando promovem o *modding*, as desenvolvedoras o fazem de forma controlada, moldando a experiência dos usuários para que ela permaneça dentro dos limites pré-estabelecidos pela indústria. Podemos

³⁷ No original: Modding [and other, similar forms of “free labour”] do not fit the categories of wage labour, freelance or voluntary work, and neither do they fit the categories of leisure, play or art.

³⁸ No original: It has close ties to the industry, evidenced by the technological affordances that the industry provides and the extent to which some elements of the PC game industry incorporate modding culture into their business models.

ver isso na prática com os *mods* disponíveis em consoles, como Xbox e PlayStation, pois devido à arquitetura fechada destes, apenas modificações autorizadas e escrutinadas podem ser baixadas, e apenas pelo menu do jogo (Walsdorff, 2022). Ainda assim, a cultura do *modding* preserva sua vitalidade nos espaços à margem da indústria, sobretudo no PC, onde os jogadores criam, compartilham e reinventam o jogo de maneira independente, mantendo vivo o caráter comunitário e resistente que define essa prática.

O *modding* também pode ser entendido como uma forma de *free labor*, nos termos de Tiziana Terranova (2000). Conforme aponta a autora, o *free labor* é, ao mesmo tempo, voluntário e não remunerado, prazeroso e explorado — incluindo atividades como criação de sites, modificação de softwares, participação em listas de discussão e construção de espaços virtuais, esse trabalho disperso faz parte de um fenômeno mais amplo da fábrica social, onde o processo de trabalho migrou das fábricas para a sociedade como um todo, desencadeando uma maquinaria complexa de produção cultural. Contudo, Terranova lembra, o *free labor* não é apenas exploração — muitas vezes ele é feito pelo prazer de participar, criar, compartilhar e pertencer a uma comunidade (Terranova, 2000, p.37):

O *free labour* é o momento em que esse consumo consciente da cultura se traduz em atividades produtivas que são acolhidas com prazer e, ao mesmo tempo, muitas vezes exploradas descaradamente (tradução nossa ³⁹).

O *modding* expressa bem o que foi citado acima: os jogadores produzem conteúdo porque gostam do jogo e sentem satisfação em ver suas criações usadas por outros. Outro fator que enquadra o *modding* na problemática apresentada neste capítulo é que, por serem produzidos em computadores pessoais e distribuídos a um custo mínimo pela internet, a indústria consegue manter seus jogos em alta, angariando mais lucro já que, por exemplo, a empresa não precisa investir em novos materiais ou em divulgação contínua, visto que os *modders* realizam esse trabalho. como argumenta Kücklich (2005, n.p.):

Embora a indústria culpe a “pirataria” e o compartilhamento de arquivos por suas receitas cada vez menores, o setor de jogos digitais na verdade se beneficia do fato de que os *mods* podem ser produzidos em computadores pessoais e distribuídos a um custo insignificante pela Internet. Porém, o mais importante é que ele se beneficia da percepção

³⁹ No original: Free labor is the moment where this knowledgeable consumption of culture is translated into productive activities that are pleasurably embraced and at the same time often shamelessly exploited.

de que tudo o que tem a ver com jogos digitais é uma forma de jogo e, portanto, uma atividade voluntária e sem fins lucrativos. No entanto, há fortes indicadores de que esse conceito de jogo não é o mais apropriado. Devido ao fato de o trabalho ter se tornado mais “flexível” em relação a seus contextos temporais, espaciais e institucionais, pode-se dizer que cada vez mais pessoas “jogam para viver” (tradução nossa⁴⁰).

Essa reconfiguração econômica também é visível na forma como os próprios *modders* encontram maneiras de monetizar seu trabalho. Segundo Walsdorff (2022), alguns criadores utilizam plataformas como Patreon⁴¹ para receber apoio financeiro recorrente, enquanto outros oferecem *mods* personalizados mediante comissões. Além disso, iniciativas como o programa Nexusmods Donation Points⁴² permitem que *modders* recebam recompensas financeiras baseadas no número de downloads de seus conteúdos. Essas estratégias demonstram que, embora o *modding* tenha sido historicamente enquadrado como um *labor of love* (Walsdorff, 2022), há um movimento crescente em direção à sua profissionalização, mesmo que ainda de forma lenta, comparado a outras formas, como *streaming* e *pro-playing* (Soares, 2019).

Enquanto alguns *modders* defendem a monetização como um meio legítimo de reconhecimento pelo esforço empregado, outros temem que isso comprometa o espírito colaborativo que sempre caracterizou o *modding*. A resistência à comercialização continua forte entre muitos membros da comunidade, especialmente quando iniciativas corporativas tentam lucrar diretamente com os *mods* sem oferecer compensações adequadas aos criadores. Esse embate ficou particularmente evidente nos casos em que empresas como a Bethesda tentaram implementar sistemas de *mods* pagos, gerando intensas reações negativas por parte dos fãs. Hirvonen comprova o fato em sua pesquisa, onde 69,5% dos respondentes afirmam que não estão dispostos a pagar por *mods*, pelos seguintes motivos (2017, p. 73) :

⁴⁰ No original: While the industry faults “piracy” and file-sharing for their dwindling revenues, the digital games industry actually benefits from the fact that mods can be produced on personal computers and distributed at negligible cost over the Internet. More importantly, however, it benefits from a perception that everything to do with digital games is a form of play, and therefore a voluntary, non-profit-oriented activity. There are strong indicators, however, that this concept of play is no longer appropriate. Due to the fact that work has been rendered more “flexible” in regard to its temporal, spatial and institutional contexts, more and more people can now be said to “play for a living”.

⁴¹ Patreon é uma plataforma de financiamento coletivo que oferece ferramentas para criadores gerenciarem serviços de assinatura de conteúdo, bem como formas para os artistas construírem relações e proporcionarem experiências exclusivas para os seus assinantes.

⁴² Donation Points são os pontos de recompensa dos Nexus mods que os autores de mods podem acumular. Eles podem ser trocados por recompensas por meio de nossa loja, doados para caridade ou compartilhados com outros usuários.

Falta de, ou a melhores usos para o dinheiro, a noção de que doações são uma alternativa melhor, dúvidas sobre a qualidade e compatibilidade adequadas, a sensação de que cobrar por *mods* vai contra a própria natureza dos *mods*, o medo de que introduzir dinheiro em *mods* possa resultar em práticas antiéticas e que a grande quantidade de *mods* comumente usados por jogadores se tornaria impraticável se os *mods* custassem alguma coisa (tradução nossa⁴³).

Contudo, os próprios respondentes dizem que doações são mais válidas do que comprar *mods*, pois é uma atitude voluntária e a maior parte do valor vai direto para o *modder* (Hirvonen, 2017) diferente do que acontece com o Creations, que funciona com um sistema de *royalties*. Nele, os criadores verificados poderão vender seus *mods* por um valor, em créditos, escolhido por eles, recebendo uma porcentagem de *royalties* a cada venda. *Royalties* são pagamentos recorrentes feitos a detentores de direitos sobre uma propriedade intelectual ou recurso pelo uso dessa propriedade por terceiros. No contexto da pesquisa, os *royalties* se referem a uma porcentagem da receita gerada pela venda de *mods* que é repassada aos *modders*.

O valor desse pagamento não é divulgado publicamente, mas entendemos que esse dado é relevante para a pesquisa, portanto durante a produção deste trabalho entramos em contato com a empresa pelo e-mail de relacionamento com a imprensa e também com o suporte ao jogador questionando o valor pago aos criadores verificados. Recebemos um retorno apenas do suporte, que sugeriu buscarmos a resposta no servidor oficial da empresa no aplicativo Discord - nós até fizemos essa busca, mas nenhum usuário nos respondeu. Na figura 6 mostramos a mensagem do suporte da Bethesda.

⁴³ No original: The most notable reasons for unwillingness to pay for mods related to the lack of, or better uses for money, a notion that donations are a better alternative, doubts about adequate quality and compatibility, a feeling that charging for mods goes against the very nature of mods, fears that introducing money to modding could result in unethical practices, and that the large amount of mods commonly used by gamers would become impractical if mods would cost anything.

Figura 6 - Resposta da Bethesda ao nosso e-mail⁴⁴

Bethesda Customer Support response on 06/05/2025 02:41 PM

Greetings,

Thank you for contacting the general information email address for Bethesda Softworks.

We recommend that you try posting on our [Official Discord Servers](#) for a response from other dedicated fans like you. We understand that this is not the best solution; our Discord servers have an abundance of information and may help you find an answer.

Kind Regards,
Bethesda Softworks

Fonte: arquivo pessoal

Ao mesmo tempo em que aguardávamos o retorno da empresa, fizemos uma postagem no fórum do Reddit r/skyrimmods⁴⁵ perguntando se algum usuário teria a informação. Lá, recebemos dois dados diferentes: uma pessoa comentou que esse valor é protegido por um acordo de não divulgação, ou seja, um contrato legal que estabelece obrigações de confidencialidade e por isso nós não teríamos acesso à informação; uma segunda pessoa comentou que os *modders* recebem 37,5% dos *royalties* e o restante ficaria com a empresa. Além disso, durante a coleta das avaliações para a análise temática discorrida no capítulo 6, encontramos alguns comentários com a informação de que a distribuição do valor dos *mods* era de 70/30. Contudo, como não conseguimos checar a veracidade desses valores, não tomamos como fato essa informação para a pesquisa.

A cobrança de *royalties* sobre *mods* levanta debates dentro da comunidade, pois toca em questões centrais da cultura participativa (Jenkins, 2006) e da captura de plataforma (Partin, 2020). Muitos *modders* veem a exigência de repasse de *royalties* como uma forma de limitar a liberdade criativa e de desincentivar a criação de *mods* gratuitos, já que a

⁴⁴ Tradução: Saudações. Obrigado por contatar o e-mail de informações gerais da Bethesda Softworks. Recomendamos que você tente postar nos nossos servidores oficiais do Discord para uma resposta de outros fãs dedicados como você. Entendemos que essa não é a melhor solução; nossos servidores do Discord tem informações abundantes e podem ajudar você a encontrar uma resposta. Atenciosamente, Bethesda Softworks.

⁴⁵ Postagem no fórum Reddit, disponível em: https://www.reddit.com/r/skyrimmods/comments/1147bap/how_much_does_a_verified_moder_gets_on_creation. Acesso em: 17 ago. 2025

monetização formaliza e burocratiza um espaço historicamente baseado em compartilhamento livre. Ao mesmo tempo, existe o argumento de que os *royalties* são uma forma legítima de obter retorno financeiro sobre sua tecnologia e propriedade intelectual, incentivando a criação de conteúdos dentro de um ecossistema oficial.

No caso de Skyrim, a tentativa de introduzir *royalties* no cenário da modificação de jogos se insere em uma tendência maior de empresas de videogame buscarem capturar (Partin, 2020) e lucrar com práticas que antes eram essencialmente comunitárias. Esse movimento provoca tensões entre os interesses corporativos e os valores da comunidade de *modding*, que historicamente se baseia na colaboração e na criatividade sem restrições comerciais impostas pela produtora do jogo. Destacamos, portanto, que a lógica neoliberal se manifesta na maneira como a Bethesda e outras desenvolvedoras transformam práticas historicamente colaborativas, como é o *modding*, em oportunidades de monetização e controle corporativo, capturando-as e redimensionando-as a seu favor (Partin, 2020).

3.3 Jogadores e consumo de *mods*

O site Gamerant possui uma lista⁴⁶ com os *mods* mais baixados de Skyrim. Ao analisarmos a lista, que contém 37 *mods*, podemos visualizar com mais clareza o tipo de modificação mais consumida pelos jogadores (Mitra, 2025). De acordo com a publicação, categorizamos os *mods* mais populares em três tipos:

- Revisão (*overhaul*, no original): uma releitura ou atualização de algum sistema dentro do jogo para trazer melhorias à mecânica ou imersão; por exemplo, o *mod* Skyrim Flora Overhaul aumenta a variedade de plantas no game, bem como moderniza sua textura.
- Expansão: adiciona conteúdo novo ao jogo, desde um NPC novo à uma região inteira nova, e até um novo jogo inteiro, como é o caso de Enderal, o *mod* mais famoso de acordo com o site Gamerant.
- Correção de bugs: os jogos da Bethesda são conhecidos por serem *bugados*, ou seja, com erros. Os *mods* dessa categoria corrigem esses erros para facilitar a

⁴⁶ MITRA, R. The Best Skyrim mods, Ranked. **Gamerant**. 2025. Disponível em: <<https://gamerant.com/best-skyrim-mods/>>. Acesso em: 26 fev. 2025.

jogabilidade, o mais conhecido destes é o Unofficial Skyrim Legendary Edition Patch, que é considerado praticamente obrigatório pela comunidade pois corrige a maioria dos erros do jogo.

As três categorias de *mods* que destacamos indicam tendências específicas no comportamento dos jogadores e suas expectativas em relação ao jogo. A popularidade de um *mod* depende do engajamento dos usuários (Hackman e Björkqvist, 2014), e com a lista acima, podemos entender que as motivações que levam os jogadores a usar *mods* são diversas e refletem tanto demandas técnicas quanto desejos criativos. Muitos recorrem aos *mods* para corrigir falhas do jogo base, outros buscam aprimorar a experiência estética e imersiva, há ainda os que utilizam *mods* como forma de expansão do jogo, adicionando novos NPCs, missões ou até mesmo universos inteiros (Mitra, 2025). Dessa forma, os jogadores se apropriam dos *mods* para adaptar o jogo às suas preferências, transformando-o em um espaço mais personalizado e responsivo.

De acordo com a pesquisa de Hivernen (2017), em Skyrim os *mods* mais populares são aqueles que aprimoram a interface, corrigem bugs, acrescentam itens e mecânicas ou melhoram os gráficos. O autor também observa que, embora muitos jogadores valorizem a fidelidade ao lore, as formas de consumo são diversas: alguns preferem concluir o jogo em sua versão original antes de instalar modificações, enquanto outros recorrem aos *mods* desde o início da experiência. Essa variedade de usos reforça que os *mods* são parte central da experiência dos fãs com o jogo.

Outro ponto interessante da pesquisa de Hivernen (2017) é que apenas um terço dos participantes, ou seja, jogadores de Skyrim, também são *modders*. Isso nos mostra que consumidores e criadores participam de circuitos de valor diferentes, mas complementares. Uma outra pesquisa, desta vez conduzida por Katarzyna Bilińska-Reformat, Anna Dewalska-Opitek e Magdalena Hofman-Kohlmeyer, diferencia as motivações dos *modders* e jogadores (2020, p.12):

Para os usuários de *mods*, os principais motivos para a co-criação de valor são o prazer percebido, a oportunidade de se concentrar em um jogo divertido e a afiliação e engajamento social. Já os criadores de *mods*, por outro lado, são motivados pelo prazer e orgulho em relação às suas criações, pela criatividade que pode ser apreciada por outros,

pela curiosidade epistêmica (isto é, a possibilidade de aprender algo novo) e também pela afiliação e engajamento social (tradução nossa⁴⁷).

A subcultura do *modding* só se sustenta porque existe uma massa significativa de jogadores que consome esses conteúdos, e é esse consumo que legitima e dá visibilidade ao trabalho dos criadores. Assim, compreender o papel dos jogadores que utilizam *mods* é fundamental para analisar a cultura que se forma em torno dessa prática. A relação entre jogadores e *modders* se estrutura em uma dinâmica de interdependência. Embora os usuários não participem da criação técnica dos *mods*, seu papel é crucial ao fornecer feedback, relatar erros e sugerir melhorias em espaços virtuais como o Nexus Mods ou o Reddit. Esse processo também faz parte da cultura participativa (Jenkins, 2006), já que simples ato de baixar, avaliar e divulgar um *mod* gera impacto direto na sua popularidade e continuidade, uma vez que os criadores dependem da recepção da comunidade para dar sequência a seus projetos. Nessa lógica, mesmo os jogadores que apenas consomem *mods* atuam como co-criadores de valor, pois suas escolhas influenciam diretamente o ecossistema de produção (Hackman e Björkqvist, 2014) e é este ciclo que alimenta a subcultura *modder* atual.

Esse consumo também produz efeitos na própria indústria de jogos. *Mods* populares podem ser absorvidos em versões oficiais ou servir de inspiração para DLCs ou outros conteúdos oficiais, revelando como a demanda dos jogadores acaba por moldar o produto final oferecido pelas empresas. Nesse sentido, a atividade de utilizar *mods* se torna parte de um processo maior de legitimação cultural e econômica. Como aponta Sotamaa (2007), os *modders* e jogadores participam de um mesmo circuito de produção de valor, ainda que desempenhando papéis diferentes. Enquanto os criadores investem seu tempo e conhecimento para gerar conteúdo, os usuários dão vida a esse material por meio da apropriação coletiva, mantendo a circulação e a relevância da prática. Tal diferenciação, como evidenciado por Katarzyna Bilińska-Reformat, Anna Dewalska-Opitek e Magdalena Hofman-Kohlmeyer (2020), se dá pelos jogadores buscarem diversão, prazer e uma maior imersão através dos *mods*, enquanto criadores enxergam que valor está no ato de criar.

Mas, enquanto hoje em dia percebemos uma presença maior da participação do público, da produção de terceiros e do jogo como serviço, precisamos entender o que levou a indústria dos jogos a adotar essas práticas. Para isso, seguiremos então ao próximo capítulo.

⁴⁷ No original: For mod users, the main motives for values of co-creation are perceived enjoyment, the opportunity to concentrate on a game that is fun to play, and social affiliation and engagement. Mod creators, however, are driven by the perceived enjoyment and pride of their mods, the creativity that may be appreciated by others, epistemic curiosity (i.e., the ability to learn something new), and social affiliation and engagement.

4 EVOLUÇÃO DO MODELO DE NEGÓCIOS NA INDÚSTRIA DOS GAMES

Desde o início do século XXI, a indústria dos jogos digitais se tornou o segmento de entretenimento que mais rapidamente cresce (Osathanunkul, 2015), e hoje supera o cinema e a música em consumo (Abragames, 2022). Para chegar a tal marco, empresas passaram por diversos modelos de negócios, geralmente acompanhando o fluxo de mudança nos padrões de consumo e comportamento.

O primeiro registro de modelo de negócio é a máquina operada por moedas (Osathanunkul, 2015), ou fliperamas, na década de 1970, onde o retorno financeiro chegava às empresas através do aluguel ou venda das máquinas. Com a chegada dos consoles individuais, o fliperama (apesar de ainda popular) acaba sendo substituído como modelo de negócio pelo varejo (*retail*, no inglês), onde os jogos eram vendidos em formatos físicos, como cartuchos, fitas cassete ou DVDs, e o lucro das empresas era equivalente ao número de cópias vendidas (Osathanunkul, 2015).

A venda de jogos em formato físico permaneceu como principal modelo de negócio na indústria dos *games* mesmo quando os computadores se tornaram mais acessíveis para famílias, já que para uma mudança no modelo de negócio acontecer os computadores precisariam evoluir, então ainda por alguns anos o esquema era a compra de mídia física para instalar o *drive* do jogo no computador. Com o avanço da velocidade da internet e a possibilidade de transferir arquivos maiores, a distribuição digital conquistou uma fatia significativa do mercado de videogames no início dos anos 2000 (Osathanunkul, 2015) e se tornou o modelo de negócio padrão. Até então, os jogos digitais possuíam um formato *pay to play*, ou pague para jogar (Osathanunkul, 2015), onde era necessário inserir um valor monetário previamente estabelecido para poder jogar, seja com uma moeda no fliperama, ou comprando a mídia física do jogo, na era da distribuição digital e com o advento dos jogos *mobile*, as formas de consumo se tornaram variadas. Simultaneamente, os videogames se tornaram cada vez mais populares, obrigando os produtores a adotarem novas estratégias, como explica Osathanunkul (2015, p. 35).

À medida que a indústria se tornou um ambiente altamente competitivo, surge a necessidade de definir como uma empresa organiza e utiliza seus recursos disponíveis para oferecer mais valor aos clientes do que seus concorrentes. É nesse contexto que os modelos de negócios entram em cena, oferecendo às empresas a chance de se manter nesse setor tão competitivo. Considerando fatores como os altos custos de desenvolvimento e o aumento dos tempos de produção, as empresas foram forçadas a buscar estratégias alternativas para conduzir

seus negócios, especialmente diante do surgimento de novas inovações e tecnologias (tradução nossa⁴⁸).

No contexto digital, a estratégia *free to play*, ou grátis para jogar, se torna mais popular que a *pay to play*, permitindo que o jogador acesse uma parte do conteúdo antes de precisar pagar por recursos adicionais (Solidoro, 2009; Marchand & Hennig-Thurau, 2013, *apud* Osathanunkul, 2015). Dentro do *free to play* Osathanunkul (2015) aponta algumas formas de monetização, das quais destacamos duas que são proeminentes no *mainstream* dos jogos: *shareware*, ou *demo*, uma versão teste que tem como objetivo convencer o jogador à comprar o jogo e *freemium*, um jogo totalmente funcional mas que requer pagamento para ter acesso à funcionalidades avançadas ou itens, e vem geralmente acompanhado de propagandas, inscrições ou microtransações.

Propagandas são muito comuns em jogos de celulares e é através do patrocínio que as empresas responsáveis pelo jogo lucram, já as inscrições são vistas em jogos online, onde para ter acesso ao conteúdo o jogador deve pagar uma quantia mensal (Osathanunkul, 2015). Já as microtransações podem aparecer de sete maneiras diferentes (Gibson, et al, 2022) que englobam a venda de bens ou moedas virtuais com diversos propósitos, e hoje em dia são encontrados inclusive em jogos que seguem o modelo *pay to play*, como veremos a seguir.

4.1 Microtransações

O caso da armadura de cavalos em Oblivion é frequentemente lembrado de forma irônica pela comunidade, mas possui relevância histórica ao marcar o surgimento de uma nova lógica de monetização nos jogos digitais.

⁴⁸ No original: As the industry has become a highly competitive environment, the method by which a firm sets and uses its availed resources to offer its customers better value than its competitors is needed. This is where business models could come in and give a chance for the firms to stand in this highly competitive industry. Considering the factors such as development costs and spiraling production times, these factors have forced firms to look for alternative strategies to run the business. Owing to the existence of new innovation and technology.

Figura 7 - Armadura de cavalo em Oblivion e em Oblivion Remaster



Fonte: Leri (2025)

Embora fosse um item cosmético sem impacto real na jogabilidade, sua introdução estabeleceu um precedente para a comercialização de conteúdos adicionais mínimos, demonstrando que havia consumidores dispostos a pagar por pequenas expansões. Michael Leri redator do site Comic Book, resume (2025, n.p.):

Mas, por mais curioso que pareça agora, isso ainda é importante por causa de como mudou os rumos da indústria. Rendeu muito dinheiro para a Bethesda e outras empresas seguiram o mesmo caminho. Esse tipo de mentalidade levou a mais DLCs cosméticas, bem como DLCs já incluídas no disco, passes de temporada, passes online, passes de batalha e, tragicamente, às loot boxes, em que os jogadores apostavam para conseguir skins em vez de pagarem diretamente por elas. Como colocou Mat Piscatella, da empresa de pesquisa de mercado Circana, antes de observar que os consumidores gastaram 10,4 bilhões de dólares em microtransações em 2024: ‘a Armadura de Cavalo andou para que os Battle Passes pudessem correr’ (tradução nossa⁴⁹).

Em seu ensaio sobre a reconfiguração do espaço social dos jogos, Toyama, Ferrati e Côrtes (2020) definem microtransações como um novo modelo de negócio e reforçam o

⁴⁹ No original: But as quaint as it seems now, it’s still important because of how it moved the needle. It made Bethesda tons of money and other companies followed suit. That kind of thinking led to more cosmetic DLC, as well as on-disc DLC, season passes, online passes, battle passes, and, tragically, loot boxes where players were gambling for skins instead of paying for them directly. As market research company Circana’s Mat Piscatella, before noting consumers spent \$10.4 billion on microtransactions in 2024, put it: “Horse Armor walked so Battle Passes could run.”

conceito do jogo como serviço. As microtransações hoje fazem parte do sistema econômico dos jogos digitais. O termo é utilizado para referenciar o ato de obter itens do jogo por dinheiro real (Neely, 2021) e carrega consigo problemáticas que podem ser discutidas academicamente por diversos ângulos.

A autora separa as microtransações em três categorias e discute a eticidade de cada uma: “recompensas cosméticas fixas são eticamente permitidas, recompensas aleatórias de todos os tipos são eticamente problemáticas, e recompensas funcionais fixas podem ser aceitáveis, mas apenas sob certas condições” (Neely, 2021, p. 228, tradução nossa⁵⁰). Já uma equipe de pesquisadores composta por Gibson, Griffiths, Calado e Harris (2022) alertam para os riscos da microtransação para o psicológico do jogador, principalmente devido ao aspecto de jogos de azar das microtransações, que veremos no próximo subcapítulo.

As microtransações geralmente vêm na forma de conteúdos cosméticos, vantagens em jogos online ou facilitadores em jogos singleplayer (como poder avançar uma fase mais rapidamente pagando um valor e alguns modelos de negócio, como o *pay to win*⁵¹ ou *freemium*⁵² surgem. Gibson, *et al* (2022) elencam os tipos de microtransações, e para facilitar a compreensão, adaptamos a lista no Quadro 1 abaixo:

Quadro 1 - Tipos de microtransações conforme Gibson, *et al*, 2022

Tipo de Microtransação	Descrição	Forma de Compra	Exemplos de Jogos
Moeda virtual (<i>In-game currency</i>)	Uma forma de dinheiro conectada a um jogo ou série específica, usada para compras dentro do jogo. Uma vez adquirida, não pode ser trocada por dinheiro real.	Dinheiro real	Fortnite (<i>VBucks</i>); FIFA Series (<i>FUT coins</i>); Overwatch (<i>Credits</i>)

⁵⁰ No original: fixed cosmetic rewards are ethically permissible, random rewards of all types are ethically problematic, and fixed functional rewards can be acceptable, but only under certain conditions.

⁵¹ O termo é utilizado para descrever jogos online onde jogadores que gastam dinheiro real podem obter vantagens significativas sobre aqueles que não gastam, frequentemente afetando a jogabilidade e o equilíbrio entre usuários.

⁵² Os jogos são oferecidos gratuitamente, mas com opções de compra dentro do aplicativo.

<i>Loot boxes</i>	Caixas, pacotes ou baús virtuais que revelam itens aleatórios ao serem abertos.	Dinheiro real; moeda do jogo	FIFA Series (<i>Packs</i>); Overwatch; Counter-Strike: Global Offensive
Itens no jogo	Itens virtuais compráveis em lojas ou marketplaces dos jogos. Podem personalizar avatares ou oferecer vantagens na jogabilidade.	Dinheiro real; moeda do jogo	<i>Fortnite</i> (skins, armas); Overwatch (skins, emotes, poses); World of Warcraft (pets, montarias)
Passo de batalha (<i>Battle Pass</i>)	Sistema de níveis por tempo limitado. Ao subir de nível (por XP ou desafios), o jogador desbloqueia recompensas. Muitos oferecem a opção “pagar para vencer”.	Dinheiro real; moeda do jogo	Fortnite; Call of Duty: Modern Warfare; Rocket League (<i>Rocket Pass</i>); DOTA 2
Conteúdo adicional (DLC, <i>downloadable content</i>)	Conteúdo adicional para um jogo já adquirido, como fases extras ou novas áreas exploráveis.	Dinheiro real	The Witcher Series; The Last of Us; The Legend of Zelda: Breath of the Wild
<i>Pay-to-win</i>	Microtransações que permitem continuar ou vencer um nível sem jogar, geralmente por tempo limitado.	Dinheiro real; moeda do jogo	Candy Crush Saga; Scrabble Go; Dungeon Keeper.

Fonte: adaptação de Gibson, et al, (2022, p.2)

Recuperando a pesquisa de Neely (2021), podemos dizer que, do quadro 1, as formas de microtransação mais eticamente problemáticas são as *loot boxes*, devido ao fator de aleatoriedade presente neles. Outro tipo de microtransação elencado por Gibson (2022) são as

DLCs. Apesar de o autor enquadrar esse conteúdo como uma forma de microtransação, entendemos que esta funcionou sobretudo como a porta de entrada para a lógica atual desse modelo. Tanto as DLCs quanto as demais microtransações cumprem o mesmo propósito: manter o fluxo de receita mesmo após a compra inicial do jogo; mas enquanto a DLC pode ser comprada apenas uma vez, as demais elencadas na tabela não tem um limite exato de quanto o jogador pode gastar. Neste contexto apenas, é possível visualizarmos os *mods* pagos como uma espécie de DLC. Contudo, a prática de incluir microtransações num jogo em que já se gastou uma quantia considerável de dinheiro é muito mais controversa, o que é o caso de Skyrim, que em 2025 custa R\$ 179,00 na plataforma Steam.

É mais difícil incluir esse tipo de transação em um jogo não freemium respeitando os interesses dos jogadores. O argumento de reduzir ou remover o custo de entrada não funcionará se o jogo tiver um preço tradicional e, como o jogo já foi pago, adicionar microtransações parece um aumento abusivo de valor ((Neely, 2021, p. 240, tradução nossa ⁵³).

Jogos *singleplayers* e comprados inserem microtransações também por meio de cosméticos e facilitadores, como impulsionamento de experiência ou atalhos para acelerar a jogatina. Mesmo sendo conteúdos ditos completamente opcionais, o retorno é numeroso: em 2017, a Ubisoft, dona da saga Assassins' Creed, divulgou que a venda de microtransações, junto à DLCs e passes sazonais foi mais rentável do que a venda de jogos; em 2024, a Blizzard Entertainment lucrou cerca de 150 milhões de dólares com microtransações no jogo Diablo IV (Gaffke, 2024). Logo, não é fator exclusivo ou surpreendente que The Elder Scrolls V: Skyrim e outros jogos da Bethesda recebessem atualizações com algum tipo de loja virtual, ainda mais levando em consideração o histórico, como já descrito na introdução, de tentativas de monetização dos *mods* no jogo.

Como Tomić (2018) explica, é mais rentável para a desenvolvedora investir em conteúdos adicionais e vendê-los do que criar um jogo inteiro por completo. Mantendo o jogo sempre com novidades, mesmo que simples, a empresa se certifica de manter o jogador ativo, comprando, jogando e divulgando-o - ou seja, fazendo-o circular. De acordo com o processo econômico detalhado pelo autor, as empresas mudaram a política de negócios e passaram a

⁵³ No original: It is more difficult to include this kind of transaction in a nonfreemium game while respecting players' ends. The argument of lowering or removing the cost of entry will not work if the game is traditionally priced, and since the game has already been paid for, adding microtransactions feels like price gouging.

contar com microtransações, mesmo naqueles jogos em que os clientes pagavam o preço integral na compra (Tomić, 2017).

4.2 *Gamblification*

Nos últimos anos, observamos uma tendência crescente na adoção de mecânicas inspiradas em jogos de azar dentro dos videogames comerciais (Brock e Johnson, 2021) que se inserem dentro das microtransações, e é um recurso chama atenção de pesquisadores devido à características problemáticas; já adiantamos que as microtransações oferecidas pela Bethesda estudadas nesta dissertação não se enquadram nesse recurso, mas, considerando o tema deste capítulo, ela merece ser destacada: a *gamblification*, ou *gamblification*, é a presença de elementos de jogos de azar em contextos alheios à prática (Macey e Hamari, 2024), como é o caso de videogames. O conceito vêm sendo aplicado na academia desde o final dos anos 2000 e não é exclusivo dos jogos digitais, apesar de autores reforçarem como as diferenças entre jogar e apostar vêm ficando cada vez menos visíveis no âmbito digital (Gibson *et al*, 2022). Vale frisar aqui que o termo, ainda sem tradução oficial para o português (apesar de adotarmos aqui uma espécie de tradução literal) é propositalmente parecida com o termo gamificação, visto que ambos propõem adotar elementos de uma prática em outra: no caso da última, transformar em jogo ou jogável algum elemento além do entretenimento, como uma aula ou um treinamento profissional (Patel, 2019). Vale frisar também que a *gamblification* vai mais além do que abordaremos aqui e pode ter como objetivo desde a monetização de jogos até a normalização cultural das apostas.

De acordo com Macey e Hamari (2024), em seu artigo *Gamblification: a definition*, o jogo de azar contém três elementos, os quais podemos ver sendo incorporados aos videogames: a aposta, o resultado incerto e o prêmio. A aposta é o que o participante oferece para poder jogar, tradicionalmente isso envolve dinheiro ou bens materiais, mas no ambiente digital esse conceito se expande. Hoje, itens virtuais — como cosméticos ou objetos funcionais dentro de jogos — também podem representar valor. Com a popularização de tecnologias como NFTs (tokens não fungíveis), até mesmo ativos digitais únicos passaram a circular em ecossistemas de apostas. No jogo de aposta, o resultado da ação é desconhecido até que ela aconteça. Esse elemento está ligado à ideia de chance ou aleatoriedade. No entanto, de acordo com os autores, há discussões sobre o quanto o acaso realmente determina o resultado — especialmente em jogos onde o algoritmo, e não o acaso puro, define os desfechos. Por fim, o prêmio normalmente é algo com valor financeiro, mas isso também

mudou nos contextos digitais. Em suma, Macey e Hamari agregam os três elementos em um só conceito: “Apostar dinheiro ou algo de valor material em um evento com resultado incerto na esperança de ganhar dinheiro adicional e/ou item de valor material” (2024, p. 2051, tradução nossa⁵⁴).

Macey e Hamari (2024) também apresentam dois aspectos principais incorporados na *gambificação*: afetivo (que emprega ao produto valores culturais e signos de jogos de azar) e efetivo (que emprega atividades de apostas ao produto). O primeiro caso, afetivo, refere-se ao uso de valores, símbolos e linguagens culturais relacionados ao universo das apostas, sem necessariamente incluir jogos de azar reais. Os autores ainda a dividem em duas formas de manifestação: a afetiva-emotiva, que utiliza imagens, metáforas e linguagem associadas ao jogo de apostas para evocar respostas emocionais no consumidor e a afetiva-normalizadora, que usa atividades não relacionadas ao jogo de azar para promover a aceitação social das apostas.

Já o aspecto efetivo da *gambificação* tem características mais presentes nos jogos digitais e refere-se à inserção prática de mecânicas de jogos de azar em outros contextos, como videogames, sistemas digitais ou promoções de marketing. Também se divide em duas subcategorias: a efetiva de alta fidelidade, que enquadra integrações que reproduzem fielmente jogos de azar tradicionais, como roletas, rifas, ou mecânicas de aposta, como *Battle Passes* em jogos, que imitam a estrutura de risco-recompensa de apostas, e a efetiva de fidelidade parcial, que inclui atividades baseadas em incerteza e sorte, mas sem envolver dinheiro real como aposta ou prêmio.

Entre as formas mais populares de gambificação, destacam-se as *lootboxes*, ou caixas de recompensas, que funcionam como baús virtuais contendo itens aleatórios obtidos por meio de pagamento real. Usando como base as categorias elencadas por Macey e Hamari (2024), consideramos aqui *loot boxes* um tipo de gambificação efetiva, podendo ser de alta fidelidade ou parcial a depender do jogo. Ao adquirir uma *lootbox*, o jogador não sabe exatamente o que irá receber, apenas que há uma chance — geralmente baixa — de obter itens raros ou desejados. Essa incerteza é central para a mecânica, ativando mecanismos psicológicos semelhantes aos que operam em sistemas de apostas, como o reforço intermitente e a excitação pela aleatoriedade da recompensa.

Conforme Mussa (2022, p.8), as *lootboxes* ficam a mercê de uma única empresa, proprietária do jogo, “que pode interferir nos esquemas de disponibilidade e raridade de itens,

⁵⁴ No original: Staking money or something of material value on an event having an uncertain outcome in the hope of winning additional money and/or item of material value.

bem como alterar o valor da moeda virtual em contraste com moedas reais - tudo no sentido de maximizar lucros”, transformando essa dinâmica em uma fonte de receita significativa para as desenvolvedoras. Essa monetização se mostra especialmente eficaz em modelos free-to-play, onde o acesso inicial ao jogo é gratuito, mas a receita vem da venda contínua de conteúdo extra. Ao invés de vender itens diretamente, as empresas criam um sistema de surpresa, onde o jogador paga para tentar conseguir o que deseja — muitas vezes repetindo a compra diversas vezes, como em uma loteria digital.

A consolidação das microtransações como modelo de negócios representa uma mudança estrutural na forma como os videogames são concebidos, distribuídos e consumidos, estando eles cada vez mais *gamblificados* (Brock e Johnson, 2021). As microtransações, especialmente aquelas associadas a itens colecionáveis, *loot boxes* e passes de temporada, são com frequência estrategicamente direcionadas a públicos mais jovens (Brock e Johnson, 2021), que demonstram maior engajamento com mecânicas de recompensa e personalização. Crianças e adolescentes, além de serem nativos digitais, estão mais suscetíveis a impulsos de consumo mediados por elementos amplamente utilizados para estimular compras in-game, (King et al., 2020, *apud* Brock e Johnson, 2021) como estéticas de exclusividade, tempo limitado e escassez artificial. Isso gera, como Brock e Johnson (2021) apontam, várias questões éticas devido à falta de regulação e a cada vez maior intersecção entre o jogar e o apostar.

5 CAPTURA E CONTROLE NA PLATAFORMA CREATIONS

Precisamos destacar que o conceito de plataforma que utilizamos neste estudo é o de Poell, Nieborg e Van Djick (2020), que, em seu trabalho conjunto sobre plataformização, definem as plataformas como “infraestruturas digitais (re)programáveis que facilitam e moldam interações personalizadas entre usuários finais e complementadores, organizadas por meio de coleta sistemática, processamento algorítmico, monetização e circulação de dados” (Poell, Nieborg e Van Djick, 2020). Com esta definição, consideramos o Creations como uma plataforma, visto que ela funciona como um intermediário entre o *modder* e o jogador, ao mesmo tempo que de certa forma induz o consumo de alguns *mods* em detrimento de outros devido à hierarquia da arquitetura da interface, além disso, é um sistema que envolve coleta e processamento de dados dos criadores verificados, e, claro, a monetização.

Os jogos digitais têm sido dependentes das plataformas desde seu surgimento (Nieborg, 2017). Essa natureza mutável e não fixa dos produtos culturais, especialmente no contexto das plataformas digitais, é chamada de contingência por Nieborg e Poell (2018). No caso dos jogos, essa contingência se manifesta na possibilidade de atualizações, expansões, *mods* e monetização contínua. Isso significa que um jogo não é mais um produto fechado após seu lançamento, mas um bem cultural em constante fluxo, que pode ser alterado pelas próprias empresas, por meio de patches, DLCs e microtransações, ou pelos jogadores, por meio do *modding* e demais conteúdos gerados pela comunidade.

Com a necessidade de manter o jogo sob os holofotes, sem perder jogadores, as empresas investem em diversas maneiras para continuar gerando interesse e, conseqüentemente, dinheiro. Seja adicionando conteúdos novos periodicamente (micro-expansões, temporadas, *daily quests*), novos níveis, itens de coleção, cosméticos ou outras microtransações, cada jogo - e sua empresa - adaptam-se às preferências de seu público. Há de se pensar, no entanto, que esse fenômeno faz sentido em jogos *free to play* ou *freemium*⁵⁵, mas até jogos pagos investem em formas de microtransação para potencializar a sua receita.

Como já dito neste trabalho, Skyrim é um jogo com mais de dez anos desde seu primeiro lançamento e que se mantém atual e entre os mais jogados até os dias de hoje⁵⁶.

⁵⁵ Free-to-play enfatiza a gratuidade total com monetização opcional, enquanto o freemium impõe barreiras que podem ser removidas por meio de pagamento.

⁵⁶ The Elder Scrolls V: Skyrim - Special Edition, lançado em 2016, é o 39º jogo mais jogado da Steam, de acordo com dados da própria plataforma acessados no dia 10 de março de 2025.

Podemos pensar em alguns motivos para isso: com uma base de fãs consolidada, o relançamento do título⁵⁷ motiva compras repetidas por parte dos jogadores. Já com o *modding* sendo um dos motivos para a relevância do jogo até hoje, permitir que a comunidade tenha acesso facilitado à criação desses conteúdos, bem como oferecer suporte e canais diretos, como o Discord oficial da empresa⁵⁸, onde os criadores podem tirar dúvidas e compartilhar ideias, também é um modo de fortalecer e manter a circulação e popularidade do jogo. Por fim, além das DLCs tradicionais, já inclusas nas versões mais atuais do jogo, a Bethesda oferece a venda de "moedas" virtuais para adquirir os *mods* à venda no Creations, que custam a partir de R\$ 21,99, tendo quatro opções de valores diferentes, como mostramos na figura 8.

Figura 8 - Valores da moeda virtual do *Creations* na Steam⁵⁹

Skyrim Creation Credits - 500 - R\$ 21,99
Skyrim Creation Credits - 1000 - R\$ 42,99
Skyrim Creation Credits - 2700 - R\$ 106,99
Skyrim Creation Credits - 5500 - R\$ 213,99

Fonte: Steam (2025)

É inclusive aqui que destacamos que, apesar de ser uma criação dos fãs, os *mods* não estão isentos da governança da empresa dona do jogo. Ao disponibilizar um kit gratuito onde qualquer pessoa pode criar, a Bethesda evita que o sistema do jogo seja subvertido e dita como e o quê pode ser criado para o jogo, além disso, a empresa conta com as Normas da Comunidade⁶⁰ que também dita o que pode ser produzido ou divulgado nas plataformas da empresa, inclusive no Creation Kit.

Claro que a governança da Bethesda sobre o conteúdo produzido não exclui a criação de *mods* que contrariam as normas da comunidade. Por exemplo, Skyrim tem uma comunidade de *modders* NSFW que utilizam ferramentas tangentes ao Creation Kit para criar

⁵⁷ Skyrim possui atualmente quatro versões, a original, a Legendary Edition, a Special Edition e a Anniversary Edition. Se contarmos os lançamentos para novas plataformas, esse número chega a 13.

⁵⁸ A Bethesda possui nove canais oficiais no Discord.

⁵⁹ Valores consultados em 30 de outubro de 2025.

⁶⁰ BETHESDA SOFTWARES. Normas da comunidade da Bethesda Softworks. Disponível em: <https://bethesda.net/pt/article/27gkMO8RS6PPitVrenpbuC/normas-da-comunidade-da-bethesda-softworks>. Acesso em: 3 mar. 2025

animações, modelos e funções pornográficas dentro do jogo, como explica Majkowski (2019, n.p.)

Mods pornográficos feitos por fãs para The Elder Scrolls V: Skyrim desfrutam de bastante popularidade: de acordo com o site de hospedagem, LoversLab.com, o *mod* SexLab – a estrutura de animação na qual *mods* pornográficos complexos são baseados – foi baixado mais de 3,5 milhões de vezes. Esses números são provavelmente ainda maiores, pois o site principal não é o único *host* para a estrutura, que também é distribuída por uma rede informal de serviços de hospedagem em nuvem (tradução nossa⁶¹).

Mesmo assim, os *mods* pornográficos permanecem restritos a um nicho, e geralmente são consumidos apenas por quem já tem interesse nesse tipo de conteúdo. Por isso, não podem ser entendidos como uma forma de resistência à governança, dado o caráter do material desenvolvido. Já no que diz respeito à resistência, ela pode ser observada nos *modders* que optaram por não se tornar criadores verificados, mantendo suas produções acessíveis apenas em fóruns ou plataformas como o Nexus Mods, recusando-se a integrar o Creations. Essa postura aparece, inclusive, em alguns comentários de jogadores, como veremos no capítulo 7.

As plataformas estruturam como os usuários finais podem interagir entre si (Poell, Nieborg e Van Djick, 2020). A Bethesda, por meio da plataforma Creations, delibera o que pode ser publicado e divulgado (através das Normas da Comunidade) e quem pode monetizar sua produção (através dos requisitos para ser aceito como um criador verificado). A governança da Bethesda evidencia os preceitos da lógica neoliberal, regime econômico que privilegia as liberdades empresariais e de mercado, apoia a desregulamentação e direitos de propriedade fortes e opõe-se à intervenção estatal no mercado (Harvey, 2005; apud Hong, 2013), e como explica Silva (2024), a indústria dos jogos não está isenta de dinâmicas neoliberais, já que não há diferença entre esta e qualquer outra no capitalismo atual.

Apesar de não ser uma ideologia, é um sistema não só econômico como também social e cultural dominante, uma vez que se coloca como a única alternativa possível, como pontuou Mark Fisher (2020), de que é mais fácil imaginar o fim do mundo do que do

⁶¹ No original: Pornographic fan-made modifications for The Elder Scrolls V: Skyrim enjoy quite a popularity: according to the hosting website, LoversLab.com, SexLabmod –the animation framework upon which complex pornographic mods are based –has been downloaded over 3,5 million times. Those numbers are probably even greater, as the main website is not the only host for the framework, which is also distributed through an informal network of cloud hosting services.

capitalismo (neoliberal). Assim, sendo um sistema de mundo global e hegemônico, o neoliberalismo instaura práticas sociais normalizadas, colonizando todas as formas de subjetividade de forma a homogeneizá-las e isso não é diferente do que ocorre no videogame e na sua indústria (Silva, 2024).

Essa maneira em que a governança se dá também dita que geralmente as empresas possuem todos os direitos de propriedade intelectual dos *mods* feitos com ativos de seus jogos, o que significa que eles podem modificar, adaptar e até mesmo vender o conteúdo criado pelo usuário (Postigo, 2005 *apud* Walsdorff, 2022). Em relação aos *mods*, as promessas e ideais liberais de empoderamento (Hong, 2013) ao monetizar a produção feita por fãs nos dá espaço para entender como a governança desse meio atinge o público consumidor. Nesse cenário, o trabalho dos jogadores, historicamente visto como um hobby e gratuito (Kücklich, 2005), é incorporado a um ecossistema que transforma a criatividade coletiva em ativos economicamente exploráveis. Essa estratégia de captura de plataforma, que equilibra incentivos à participação com mecanismos de controle corporativo, reflete um movimento mais amplo de mercantilização da cultura participativa, conforme discutido por Hong (2013) e Nieborg e Poell (2018).

Partin (2020) define a captura de plataforma como o processo pelo qual as empresas se apropriam das criações desenvolvidas por terceiros, transformando a produção voluntária e colaborativa dos usuários em ativos passíveis de monetização. Essa apropriação não apenas potencializa o lucro corporativo, mas também reestrutura a dinâmica tradicional entre criadores e consumidores, ao integrar conteúdos originários de uma cultura participativa a um ecossistema controlado e centralizado. Dessa forma, a prática é alinhada aos interesses das empresas e à lógica de um capitalismo neoliberal. Ao apropriar-se de uma atividade cultural e historicamente associada aos fãs, a Bethesda *captura* (Partin, 2020) a criação de fãs, coloniza (Coema, 2022) a comunidade e mantém o lucro pelo jogo.

Esse processo ecoa a análise de Terranova, segundo a qual “o fruto do trabalho cultural coletivo não foi simplesmente apropriado, mas voluntariamente canalizado e, de forma controversa, estruturado dentro das práticas empresariais capitalistas” (2000, p.39). No caso do *modding*, a participação dos jogadores, antes marcada pela autonomia e pela criatividade comunitária, passa a ser organizada dentro de ecossistemas oficiais, que canalizam esse trabalho para gerar receita e manter o controle da produção cultural.

Esse não é um feito isolado da Bethesda: empresas e grupos envolvidos com a indústria gamer enxergam as vantagens em se apropriar de criações dos fãs. Um exemplo

recente que ajuda a ilustrar o fenômeno da captura de plataforma é o jogo World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004). Atualizações de 2025 trouxeram como novidade ferramentas de combate que já podiam ser utilizadas por jogadores que instalavam add-ons⁶². Semelhante à situação dos *mods* pagos em Skyrim, observa-se também aqui uma divisão de opiniões entre os jogadores: alguns defendem a integração, por nivelar a experiência entre todos; outros consideram que incorporar as funcionalidades dos add-ons é apenas uma solução conveniente da empresa para resolver problemas antigos de interface.

A introdução de um mercado formalizado para *mods* altera não apenas a relação dos jogadores com o jogo, mas também as dinâmicas internas da comunidade. A possibilidade de remuneração pode incentivar a produção de conteúdos mais sofisticados ou mesmo a profissionalização de alguns criadores (Soares, 2019). Ao mesmo tempo, a comercialização reconfigura as relações de poder entre os participantes, gerando novos critérios de valorização e exclusão. Quando a Bethesda estabelece diretrizes para a venda de *mods*, a empresa assume o papel de mediadora do processo, definindo quais conteúdos são aceitos, quem pode vendê-los e quais valores são considerados justos. Esse mecanismo desloca o eixo de controle da esfera coletiva para uma regulação corporativa, instaurando um regime de governança que captura e remodela práticas antes marcadas pelo caráter colaborativo e gratuito.

Nesse contexto, os *mods* tornam-se um exemplo claro da interseção entre economia social e poder financeiro corporativo (Mundee, 2020). Como prática cultural, o *modding* é sustentado pela colaboração voluntária e pela criatividade dos jogadores, que expandem e reinventam o jogo de forma comunitária. No entanto, essa produção coletiva, ao mesmo tempo em que fortalece laços sociais, é progressivamente apropriada pela indústria, que controla as ferramentas, impõe limites de modificação e implementa sistemas de monetização que convertem o trabalho gratuito dos fãs em valor mercadológico.

⁶² RANDALL, Harvey. WoW developers step in to try and calm tensions between themselves and the UI addon community: "We are embarking on this project with the aim of leveling the playing field." PC Gamer, 4 jun. 2025. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/games/world-of-warcraft/wow-developers-step-in-to-try-and-calm-tensions-between-themselves-and-the-ui-addon-community-we-are-embarking-on-this-project-with-the-aim-of-leveling-the-playing-field>. Acesso em: 28 jul. 2025.

6 METODOLOGIA

Os videogames constituem hoje uma das formas de entretenimento mais consumidas no mundo, superando inclusive indústrias tradicionais como o cinema e a música e ficando atrás apenas da televisão (Abragames, 2022). Nesse sentido, investigá-los permite compreender práticas culturais contemporâneas e os modos como estas influenciam identidades, valores e formas de sociabilidade. Além disso, trata-se de um objeto de estudo com um grande número de potenciais perspectivas disciplinares (Aarseth, 2003) que articula elementos da narrativa, da tecnologia, da arte, do design, da economia e da interação social, estabelecendo diálogos com áreas como Comunicação, Literatura, Educação, Psicologia, Antropologia e Computação.

Por se tratar de uma área também extremamente variada do ponto de vista empírico, existem diferentes razões para se investigar e diferentes tipos de pesquisa a desenvolver (Aarseth, 2003), além disso, uma análise completa de um videogame deve ser feita a partir de todos os ângulos (Konzack, 2002). Logo, não podemos dizer que esta dissertação é uma análise completa do jogo Skyrim, muito menos da plataforma Creations, mas é uma contribuição para o entendimento de fenômenos e elementos específicos, escolhemos um ângulo possível de vários.

Embora esta dissertação aborde diversas problemáticas relacionadas a microtransações, *mods* e trabalho no contexto dos videogames, o foco principal recai sobre como a venda de *mods* em The Elder Scrolls V: Skyrim interfere nas relações entre fãs e a empresa. Parte-se da hipótese de que a comercialização de *mods* configura uma estratégia de mercado que contraria os interesses da comunidade de jogadores. Para investigar essa hipótese, pensamos em uma metodologia que nos ajude a observar as avaliações dos usuários na Steam da Edição de Aniversário de Skyrim, lançada juntamente com a atualização Creations, de forma a compreender de que forma essas práticas afetam a percepção e o engajamento dos fãs em relação à empresa.

Levando em consideração o que é dito por Konzack (2002) sobre a importância do pesquisador conhecer o jogo que se estuda, antes de partimos para a metodologia *de fato*, gostaríamos de trazer aqui uma *pré-metodologia*, fundamentada na proposta de cinco passos para uma análise de jogos voltada para novos pesquisadores desenvolvida por Soares (2023), este tomando como base discussões de diversos autores (Konzack, 2002; Malliet, 2007; Aguiar, Correia e Campos, 2011; Lankoski e Björk, 2015; Coelho e Silva, 2017; Jorgensen, 2020, *apud* Soares, 2023). Essa proposta foi escolhida para nos ajudar a entender melhor o

nosso objeto e deixar mais clara para nós a formulação desta pesquisa. Elencamos abaixo os passos propostos (Soares, 2023, p. 6):

- A. o jogar descompromissado: onde buscamos o contato com o jogo enquanto jogador;
- B. a jogabilidade focada: onde revisitamos o jogo, desta vez com o olhar de pesquisador;
- C. as discussões e intencionalidade: onde consideramos os intuítos dos desenvolvedores e as percepções do público e mídia sobre o jogo;
- D. o experimento: onde, utilizando métodos auxiliares, buscamos o aprofundamento nas questões relacionadas à pesquisa através de um experimento ou análise focada;
- E. a convergência de informações: onde, a partir das informações obtidas nas etapas de obtenção de dados da busca interna – nos passos a) e b) – e da busca externa – passos c) e d) – é realizado o compilado dos achados da pesquisa.

Para que pudéssemos visualizar melhor o percurso desta dissertação, escolhemos seguir as cinco etapas antes de partirmos para a coleta e análise do *corpus*. A etapa “a”, que sugere o contato sem perspectiva acadêmica com o jogo, consideramos previamente cumprida, visto que a autora desta dissertação é jogadora de Skyrim desde 2012, um ano após seu lançamento, tendo adquirido diversas atualizações do mesmo e também consumido *mods* criados para o jogo, estando familiarizada, portanto, com o universo que circula o *game*.

A etapa “b” nos levou a observar o jogo enquanto pesquisadores. Logo, como nesta pesquisa nos debruçamos na mercantilização dos *mods* pagos na plataforma Creations, jogamos Skyrim com *mods* ativados, instalados diretamente da plataforma, também manuseamos a plataforma para entender sua arquitetura, sua interface, e se há alguma hierarquia nas criações destacadas na mesma. Além disso, visto que nosso *corpus* é firmado na comunidade, visitamos fóruns e assistimos vídeos sobre o tema para entendermos melhor a questão dos *mods* pagos e o histórico da Bethesda com a prática.

No contexto deste trabalho interpretamos a etapa “c” como a parte teórica da nossa pesquisa, que foi desenvolvida no decorrer dos dois anos do mestrado, e pode ser apreciada nesta dissertação. O objetivo aqui foi apresentar os contextos históricos, sociais e comunicacionais aos quais estão inseridos os *mods* pagos de Skyrim, ou seja: como os *mods* surgiram, como eles aparecem em Skyrim, como a comunidade e a indústria se relacionam com os *mods* e entre si, além de como os novos modelos de negócio se apropriam desta prática.

Já as etapas “d” e “e” são a parte prática da pesquisa, ou a metodologia *de fato*, que veremos no capítulo 7, onde aplicamos uma coleta de dados, utilizando o método *web scrapping*, uma forma de coletar dados de forma mais completa, precisa e consistente do que métodos manuais (Khder, 2021), e realizamos uma análise temática (Braun e Clarke, 2006) mesclando a verificação manual e o uso de Inteligência Artificial. É importante reforçarmos, aqui, que a IA foi utilizada somente para organização e separação de temas, com o objetivo de facilitar a visualização e contagem dos dados obtidos, e mesmo assim, seguindo o estudo de Monteiro e Assis (2025), as informações geradas pela IA foram conferidas para evitar erros.

A análise temática é descrita por Braun e Clarke como um “método para identificar, analisar e relatar padrões (temas) em dados. Ela organiza e descreve minimamente seu conjunto de dados em (ricos) detalhes” (2006, p.6, tradução nossa⁶³). Através dos temas, buscamos destacar aspectos relevantes do *corpus* que dialogam diretamente com a questão de pesquisa, funcionando como uma forma de organizar o sentido produzido pelos participantes (Braun e Clarke, 2006). Trata-se de uma abordagem flexível, que pode ser utilizada em diferentes paradigmas teóricos (Braun e Clarke, 2006), e que se estrutura em seis etapas principais.

A primeira etapa consiste na familiarização com os dados, em que nós realizamos leituras repetidas do material para estabelecer um contato inicial com o *corpus*. Na segunda etapa, denominada geração de códigos iniciais, organizamos o material em unidades menores de sentido, destacando trechos relevantes e atribuindo códigos que funcionam como rótulos provisórios, permitindo estruturar a informação de maneira sistemática e mais acessível (Braun e Clarke, 2006).

A terceira etapa é a busca por temas, em que examinamos os códigos em conjunto para identificar padrões recorrentes e os agrupamos de forma que expressem significados mais amplos. Esses agrupamentos ainda são provisórios e refletem uma aproximação inicial às questões de pesquisa. Já a quarta etapa corresponde à revisão dos temas, momento em que avaliamos a consistência interna e externa de cada tema: internamente, ao verificar se os dados atribuídos a ele são coerentes entre si; e externamente, ao analisar se o tema se sustenta em relação ao conjunto do *corpus*. Esse processo pode levar à fusão, ao refinamento ou à exclusão de temas (Braun e Clarke, 2006).

Na quinta etapa, ocorre a definição e nomeação dos temas. O nome atribuído deve captar a essência do significado identificado e comunicar de forma precisa o argumento

⁶³ No original: Thematic analysis is a method for identifying, analysing, and reporting patterns (themes) within data. It minimally organises and describes your data set in (rich) detail.

central do tema. Por fim, a sexta etapa corresponde à produção do relatório, em que os temas são apresentados em texto analítico, exemplificados por dados extraídos do *corpus* e articulados com os objetivos da pesquisa e a literatura existente (Braun e Clarke, 2006).

Sobre o formato indutivo ou teórico da análise temática (Braun e Clarke, 2006), embora a análise tenha sido conduzida de forma fundamentalmente indutiva, visto que o *corpus* não foi obtido através de entrevista ou questionário, ou seja, não tínhamos nenhuma forma de pré-controle das respostas, a elaboração dos códigos foi naturalmente informada pelos conceitos discutidos na fundamentação teórica, como trabalho de fã, captura de plataforma e microtransações. Essa articulação nos coloca em uma identificação latente dos temas e em uma sobreposição com a análise de conteúdo, pois “o desenvolvimento dos próprios temas envolve trabalho interpretativo, e a análise que é produzida não é apenas descrição, mas já é teorizada” (Braun e Clarke, 2006, p. 13, tradução nossa⁶⁴).

A plataforma escolhida para análise temática foi a Steam, que possui uma área onde usuários podem publicar suas avaliações dos jogos, além de ter API⁶⁵ livre. Decidimos coletar as avaliações da atualização Anniversary Upgrade, já que é a atualização mais recente do jogo e, conseqüentemente, a buscada pelos jogadores.

No próximo capítulo apresentamos a coleta de dados e aplicação prática da análise temática sobre o *corpus* da pesquisa. Nele, descrevemos o percurso seguido desde a coleta de dados até a codificação, a construção e o refinamento dos temas, bem como a interpretação dos padrões identificados. A análise é acompanhada de exemplos extraídos dos comentários dos usuários, para ilustrar melhor cada tema.

⁶⁴ No original: the development of the themes themselves involves interpretative work, and the analysis that is produced is not just description, but is already theorised.

⁶⁵ Application Programming Interface

7 COLETA E ANÁLISE TEMÁTICA DAS AVALIAÇÕES DOS JOGADORES

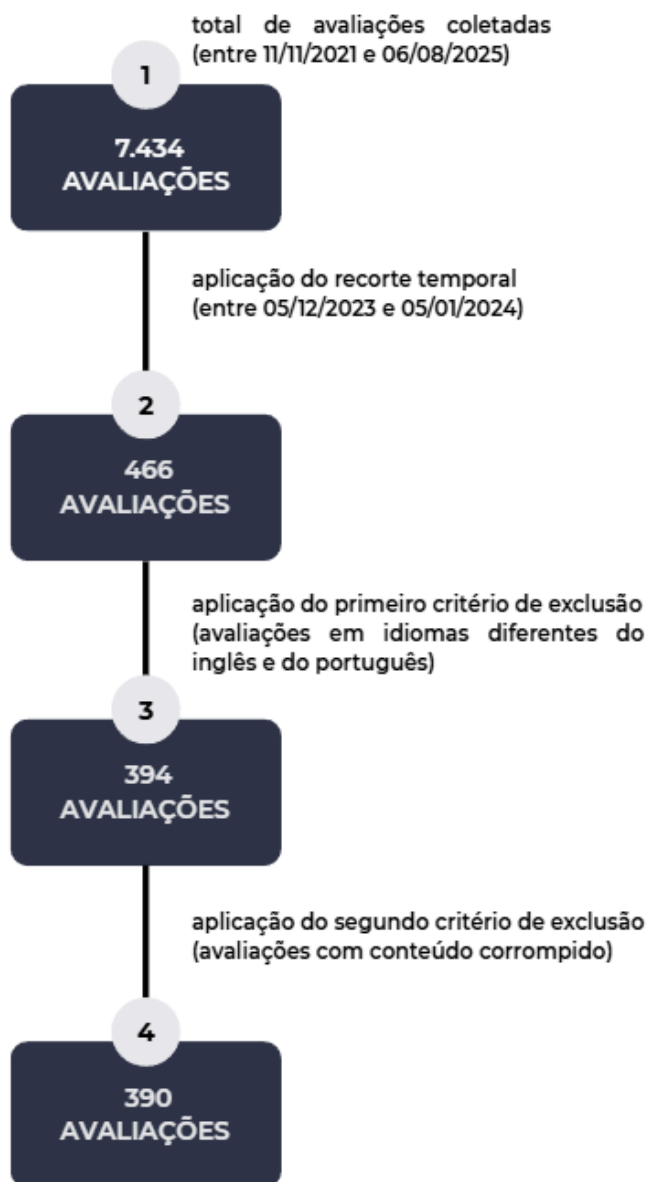
A ideia de coletar os dados utilizando o método *web scraping* surgiu após uma aula dada pela autora à uma disciplina da graduação de Ciências de Dados e Inteligência Artificial, onde os estudantes Gabriel de Lucca Vieira e José Augusto da Silva Barbosa se mostraram interessados em contribuir com a pesquisa e publicar a coleta em co-autoria em artigos e congressos, como fizemos. A dupla escolheu utilizar um processo automatizado de *web scraping*, permitindo a extração eficiente (Khder, 2021) das avaliações disponíveis na plataforma Steam. A análise dos dados coletados foi realizada pela autora.

A primeira etapa consistiu no login na Steam por meio de um QR Code, utilizando a biblioteca Selenium para automatizar a navegação pelo site. Esse processo garantiu acesso às avaliações do jogo de interesse, lidando também com a verificação de idade exigida pela plataforma. Após acessar a página de avaliações, o script automatizado carregou o maior número possível delas. Para isso, o Selenium identificou e interagiu repetidamente com o botão "Load More Reviews" (carregar novas avaliações) até que todas as disponíveis fossem exibidas na página. Com todas as avaliações visíveis, iniciamos a extração dos dados utilizando a biblioteca BeautifulSoup, responsável pelo *parseamento* do código HTML. Nessa etapa, coletamos dados como nome de usuário, data da publicação, se o produto foi recebido gratuitamente, a classificação da avaliação (positiva ou negativa), o conteúdo textual da avaliação e a quantidade de usuários que consideraram a avaliação útil ou engraçada. Os dados extraídos foram organizados e armazenados em um arquivo CSV com o auxílio da biblioteca Pandas, permitindo uma posterior manipulação e análise.

Após a coleta inicial, realizada em 6 de agosto de 2025, foram obtidos 7.434 comentários de usuários na Steam. Em seguida, foram aplicados critérios de exclusão para delimitar o corpus de análise. O primeiro filtro estabeleceu um recorte temporal de um mês a partir do lançamento da plataforma Creations (05/12/2023), de modo que apenas comentários publicados entre 5 de dezembro de 2023 e 5 de janeiro de 2024 fossem considerados, escolhemos esse intervalo pois este nos permite capturar o momento inicial de impacto e controvérsia em torno da novidade, quando as percepções e emoções dos jogadores ainda estavam fortemente associadas ao anúncio e às primeiras experiências com a plataforma. A aplicação desse critério resultou na exclusão de 5.137 e posteriormente mais 1.832 comentários, reduzindo o total a 466 comentários. Na etapa seguinte, foram excluídos 14 comentários redigidos em idiomas diferentes de inglês e português, restando 394 comentários. Também foram retirados 4 registros considerados inválidos, por apresentarem conteúdo

corrompido (links, códigos ou falhas na coleta), de modo que o corpus final ficou constituído por 390 comentários válidos. Para melhor visualização, preparamos o seguinte fluxograma (Figura 9).

Figura 9 - delimitação do corpus da análise



Fonte: elaboração própria (2025)

Outro dado coletado foram as marcações de “recomendado” e “não recomendado”. Essas informações, entretanto, não foram utilizadas como critério central da análise, mas apenas como recurso auxiliar de interpretação. Isso porque, durante a leitura do corpus, observamos que comentários classificados como “recomendados” frequentemente continham críticas negativas ao jogo, o que sugere usos irônicos dessa ferramenta ou inconsistências no

momento da publicação. Diante disso, priorizamos a análise do conteúdo textual em si: por exemplo, quando um comentário marcado como “não recomendado” afirmava apenas “eles colocaram *mods* pagos”, interpretamos tal enunciado como uma rejeição à prática, considerando a marcação como elemento de contextualização. Apesar disso, podemos justificar que a prevalência de códigos e temas de cunho negativo (ver Quadros 2 e 3) se dão pela diferença na quantidade de avaliações marcadas como “recomendadas” (55 avaliações) e “não recomendadas” (335 avaliações).

7.1 Aplicação da Análise Temática

Após a coleta, os 390 comentários foram organizados em planilha no Excel e carregados no Google Planilhas⁶⁶ para facilitar a leitura e o manuseio. Seguindo o protocolo de seis fases proposto pelas autoras, na primeira fase da análise temática, realizamos a familiarização com os dados (Braun e Clarke, 2006). Em seguida, procedemos à leitura integral dos comentários mais de uma vez, realizando anotações iniciais e registrando impressões gerais sobre os padrões de discurso. Esse processo teve como objetivo garantir um contato aprofundado com o *corpus*, permitindo a identificação preliminar de sentidos recorrentes e preparando a etapa seguinte de codificação. Notamos de início que haviam comentários que se restringiam ao Anniversary Edition, a atualização cuja página na *Steam* utilizamos para colher as avaliações, mas optamos por mantê-las por entendermos que são manifestações vindas de um mesmo contexto, já que essa atualização trouxe de novidade a adição dos *mods* que estavam a venda no Creation Club, o predecessor do Creations (explicamos isso no subcapítulo 2.4.2).

Na segunda fase da análise temática, procedemos à codificação manual do *corpus* e fomos inserindo códigos descritivos atribuídos a trechos relevantes das avaliações. Após isso, seguindo a terceira fase descrita por Braun e Clarke (2006), passamos para a identificação de temas mais amplos, agrupando os códigos em padrões de sentido recorrentes. Para essa etapa, fez-se uso de ferramentas de inteligência artificial (IA), que auxiliaram na visualização e sistematização dos agrupamentos e na hierarquização temática.

O procedimento consistiu em inserir a lista de os códigos manuais produzidos na fase anterior e, com apoio da IA ChatGPT⁶⁷, escolhida pela facilidade de lidar e gratuidade,

⁶⁶ Acesse o dataset completo:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/15LnKrhCPMuNzV6HhgUf3JBQ3Yx6reGp-yRv1DoDrBWY/edit?usp=sharing>

⁶⁷ Utilizamos o modelo GPT-5 gratuito nos meses de agosto e setembro de 2025.

agrupamos os códigos que apresentavam proximidade semântica ou expressavam dimensões relacionadas de um mesmo fenômeno em um mesmo tema, totalizando oito candidatos (Braun e Clarke, 2006). Copiamos a tabela de códigos e inserimos na IA junto com o *prompt* “usando apenas esta lista, conte quantas vezes cada tema é citado e agrupe os códigos semelhantes”⁶⁸, após revisarmos para evitar possíveis termos criados pelo ChatGPT (Monteiro e Assis, 2025), pomos o resultado (Quadro 2) em ordem de frequência:

Quadro 2 - Agrupamento Temático Inicial

Tema candidato	Códigos	Frequência aproximada total
Problemas técnicos	jogo quebrado; upgrade inútil; update inútil	≈ 155
Rejeição à monetização	rejeita/rejeição <i>mods</i> pagos; preço; ganância; roubo; comprou por necessidade	≈ 141
Críticas à Bethesda e governança	crítica à Bethesda; crítica à relação com a comunidade; crítica a Todd Howard; crítica aos <i>modders</i> ; defende os <i>modders</i>	≈ 92
Reações emocionais	frustração; sarcasmo/ironia	≈ 84
Formas de protesto e resistência	boicote; protesto; alternativa	≈ 61
Posicionamento do jogador	fã; bom (positivo); ruim; fora da curva (bom); dúvida	≈ 34
Além do Creations	comparação com outro jogo/empresa; fala da Anniversary Edition	≈ 27

⁶⁸ Para detalhes sobre o uso do Chat GPT, consulte nosso Apêndice B

Histórico	memória de 2015; armadura de cavalo; histórico	≈ 22
-----------	---	------

Fonte: elaboração própria (2025)

É importante frisarmos aqui que as avaliações dos usuários não são exclusivas de um tema apenas, ou seja, em um mesmo comentário podem ser encontrados códigos relacionados a mais de um tema, por exemplo, uma *review* pode conter críticas à Bethesda, problemas técnicos e posicionamento do jogador ao mesmo tempo, o que buscamos aqui é uma visão global dos temas abordados pelos jogadores e não uma análise individualizada de cada avaliação. Após essa organização, que fornece a base analítica para a fase seguinte, prosseguimos para a revisão manual (fase quatro) e definição dos temas finais (fase cinco) de acordo com o proposto por Braun e Clarke (2006), avaliando a coerência interna de cada tema — isto é, se os trechos de dados agrupados realmente refletiam a mesma ideia central — e a coerência externa, verificando se os temas eram distintos entre si e representativos de aspectos diferentes dos dados (Braun e Clarke, 2006).

Para isso, temas considerados muito amplos ou vagos foram refinados, temas coerentes entre eles foram transformados em um tema só, e alguns temas foram descartados por serem pontuais e não recorrentes, como por exemplo, dúvidas sobre o jogo e crítica aos *modders* que monetizar suas produções. Ao final dessas cinco etapas (familiarização com os dados, geração de códigos iniciais, busca por temas, revisão dos temas, definição e nomeação dos temas), chegamos em um conjunto de quatro temas (Quadro 3) que, em nossa visão, representam a reação da comunidade através das avaliações analisadas, permitindo que nós avancemos para a sexta e última etapa da análise temática.

Quadro 3 - Temas definidos

Tema	Códigos associados	Caracterização
Impacto na jogabilidade e experiência	Jogo quebrado; upgrade inútil; update inútil; fala da Anniversary Edition; dúvida	Destacam falhas técnicas ou atualizações do jogo.

Rejeição aos <i>mods</i> pagos, monetização e percepção de exploração	Rejeita <i>mods</i> pagos / rejeição aos <i>mods</i> pagos; preço; ganância; roubo; comprou por necessidade	Críticas ligadas à imposição de custos adicionais, acusações de práticas abusivas da Bethesda e sentimento de obrigação de comprar para acessar certos conteúdos.
Contestações à Bethesda, liderança e relação com a comunidade	Crítica à Bethesda; crítica à relação com a comunidade; crítica a Todd Howard; crítica aos <i>modders</i> ; defesa aos <i>modders</i>	Questionamentos sobre decisões estratégicas e éticas da empresa, liderança de Todd Howard, postura diante da comunidade e conflitos em torno dos <i>mods</i> pagos.
Resistência e memória coletiva	boicote; protesto; alternativa; frustração; sarcasmo/ironia; memória de 2015; armadura de cavalo; histórico; fã; bom (positivo); ruim; comparação com outro jogo / empresa.	Conjunto de argumentos usados pelos fãs para expressar sentimentos e estratégias para se opor às ações da empresa.

Fonte: elaboração própria (2025)

Agora que temos os temas definidos, é possível avançar para o detalhamento de cada um, examinando como eles se manifestam nas avaliações e como dialogam com nosso referencial teórico, para enfim compreendermos a relação entre fãs e empresa no contexto da nossa pesquisa.

7.2 Relatório de temas identificados

Após o processo de codificação, consolidação e reorganização das categorias em temas, chegamos à etapa seis, final, de produção do relatório. Nesta fase, o objetivo é explorar de forma detalhada cada um dos temas identificados (Braun e Clarke, 2006), articulando os significados atribuídos pelos jogadores em suas avaliações com os referenciais teóricos

discutidos ao longo do trabalho. A análise busca evidenciar também os modos como esses discursos constroem sentidos sobre a nossa hipótese e nosso problema de pesquisa. Dessa forma, cada tema será apresentado individualmente (subseções 7.2.1 a 7.2.4), acompanhado de exemplos representativos dos comentários, a seguir.

As falas dos jogadores apresentadas nas subseções não são lineares, abordando mais de um tema na maioria das vezes; para fins de organização, cada comentário posto como exemplo estão de acordo com o tema que consideramos predominantes, mas podem abordar outros temas. Além disso, eles foram traduzidos e adaptados para melhor entendimento, sem alteração de sentido. Para preservar a organização do material e a identidade dos usuários, além de facilitar a referência cruzada, os comentários analisados foram identificados por números de ordem, conforme registrados no Apêndice A, onde podem ser lidos na íntegra, na língua original e sem nossa edição.

7.2.1 Impacto na jogabilidade e experiência

Os jogos da Bethesda já são uma espécie de *meme* da internet pelo excesso de *bugs* (Andrade, 2024), tanto que muitos dos *mods* mais famosos buscam corrigir esses erros no jogo. Ao mesmo tempo, a empresa lança novas versões dos mesmos jogos periodicamente, com atualizações gráficas e novas funcionalidades, mas ainda com falhas, por isso os *mods* de correção se tornam quase obrigatórios para os jogadores de Skyrim, como falamos no subcapítulo 3.1. O fato é motivo de reclamação nas avaliações.

Obrigado por quebrarem os *mods* mais uma vez. Bethesda novamente atualizando um jogo com mais de 10 anos de idade, sem colocar nada significativo ou consertar problemas, só para monetizar *modding*. Ótimo trabalho pessoal! (Review nº 149)

Eles quebraram os *mods* de todo mundo mais uma vez, sem nenhum plano de consertá-los. Nós pagamos por eles e eles quebram, é o estilo da Bethesda (Review nº 334)

A grande questão é que essas novas versões lançadas precisam ser compradas, e os *mods* baixados pelos jogadores precisam ser readequados para essas atualizações, e isso requer que os criadores desses *mods* façam essas adequações - o que nem sempre acontece. O resultado disso é a necessidade de desinstalar, instalar, e reorganizar os *mods* no jogo, um trabalho por vezes temeroso. Além disso, com a introdução do Creations, que além de ser uma plataforma de vendas também é um *hub* de *mods*, a instalação de *mods* vindos de sites

terceiros, como a plataforma Nexus, foi dificultada, conforme alguns usuários explicaram em suas avaliações. Esse histórico nos faz entender que entre os fãs há uma percepção de que a Bethesda transfere ao jogador o peso de conviver com *bugs* e corrigi-los, ao mesmo tempo em que a solução (os *mods*) são impedidos de funcionar corretamente.

A atualização mais recente piorou bastante a situação para o usuário comum de *mods*. Se você não se importa em instalar principalmente *mods* da página interna, vá em frente. Se quiser usar *mods* de sites de terceiros, como o Nexus, esteja ciente de que a maioria dos *mods* não funcionará com esta atualização. Ela simplesmente (NÃO) funciona. (Review nº 317)

Não compre se você quiser jogar com *mods* de fora da loja. A última atualização adicionou *mods* pagos, mas isso custou a quebra de todos os outros *mods*. (Review nº 382)

Não recomendo, a Bethesda arruinou o jogo com uma atualização recente que o tornou incompatível com *mods* já existentes, e este pacote exige que você atualize o jogo. Desperdício de dinheiro, até que eles comecem a respeitar o ecossistema de *mods* que já existe em seus jogos. (Review nº 288)

A predominância de avaliações que falam sobre os *mods* apresentarem defeitos devido às novas atualizações nos mostra também que os *mods* funcionam como elementos estruturantes da experiência do jogador. Nos mostram também uma preocupação principal na experiência do jogar, partindo de um local individualizado, onde o uso dos *mods* foi prejudicado pela atualização.

Um saco *modar* esse jogo, especialmente com a nova atualização que a Bethesda lançou em dezembro (Review nº 232)

Quebra os *mods*, mas não adiciona praticamente nada. Os NPCs agora fogem, o que é totalmente inútil e muito irritante. É só um pacote de *mods* de terceira categoria que quebram o que você tem instalado. Sério, o que tem para recomendar? (Review nº 330)

A frustração é também emocional, traduzido nas avaliações por mensagens em caixas altas, xingamentos e expressões textuais de cansaço. Os jogadores se encontram diante de uma experiência que não corresponde às expectativas criadas ao longo dos anos.

Parem de quebrar o extensor de script, PAREM DE QUEBRAR MINHA LISTA DE *MODS*! (Review nº 314)

Não perca seu tempo e dinheiro com esse lixo. O jogo estava quebrado, mal codificado e eles me fuderam e roubaram meu dinheiro. Isso também arruinou minha lista de *mods* e meu jogo salvo. (Review nº 109)

Parem de atualizar! Deixem esse jogo morrer em paz (Review nº 38)

Para resumir este tópico, o que existe aqui é o conflito entre duas visões: de um lado, a lógica comercial da Bethesda, baseada na venda constante de novas versões; de outro, a lógica cultural dos jogadores, que veem nos *mods* a principal forma de transformar o jogo e a experiência de jogar. As avaliações mostram que muitos acreditam que a empresa falha ao não oferecer atualizações compatíveis com as práticas de *modding* consolidadas ao longo dos anos pela comunidade.

7.2.2 Rejeição aos *mods* pagos, monetização e percepção de exploração

A rejeição aos *mods* pagos é uma questão central para nossa pesquisa, permeando inclusive nosso problema de pesquisa e nossa hipótese. Para os jogadores que deixaram suas avaliações, a introdução da monetização é agridoce, eles questionam o porquê de terem que, além de comprar a nova atualização, também comprar os *mods*, uma espécie de compra casada, no sentido mais amplo da palavra.

Se nós já pagamos pela atualização, por que vocês agora querem que a gente pague por *mods*? Qual é o sentido em ter uma atualização se vocês ainda planejam nos cobrar pelos *mods*? (Review nº 18)

A atualização de 5 de dezembro colocou um monte de conteúdo podre e quem pagou a anniversary edition vai ter q pagar por eles ainda, isso é ridículo (Review nº 89)

Outro aspecto crucial deste tema é a questão do preço e do valor percebido. Os jogadores criticam o fato de conteúdos simples, como armas ou pequenas missões, serem vendidos por valores desproporcionais em relação ao jogo base ou a expansões inteiras. Mesmo em dólar, o valor não corresponde ao serviço fornecido, e se levarmos em

consideração que a Bethesda fica com parte do valor da venda, podemos questionar se o preço do *mod* é acima do esperado por uma escolha do *modder* para tentar receber um retorno financeiro maior; mas como vimos no subcapítulo 3.2 não sabemos oficialmente quantos % é retido pela Bethesda nem o tamanho do poder de escolha do *modder* na precificação do produto, já que, conforme o próprio site da empresa, os *modders* aprovados podem “definir os próprios preços, a partir de uma seleção prévia de opções” (Bethesda Game Studios, 2023).

Gosto de conteúdo extra e posso perder alguns dólares por isso, mas não gosto de preços inflacionados que não refletem o valor intrínseco de um produto oferecido, especialmente quando conteúdo semelhante para o seu jogo está disponível gratuitamente (Review nº 209)

Ao comprar isso sinto que, sem querer, participei da exploração de *modders*. *Modders*, qual a porcentagem do lucro total que vai para vocês e não para eles? A resposta deveria ser: a Bethesda não ganha nada com isso e 100% dos lucros deveriam ser distribuídos para vocês, na minha humilde opinião. Porque, bem, a Bethesda já lucrou com vocês... a comunidade de *modders* é de longe o maior motivo pelo qual este jogo ainda gera vendas ou mantém o interesse da comunidade (Review nº 230)

Mesmo sendo contrários aos *mods* pagos, muitos jogadores compraram a atualização para poderem continuar jogando, reforçando o que falamos no subcapítulo acima sobre a experiência individual do jogar. O mais citado nas avaliações que coletamos foi o Nolvus Pack, um pacote com 2050 *mods* que acrescenta uma série de aprimoramentos de imersão, gráficos e jogabilidade que requer o Anniversary Edition. Percebe-se ao lermos o conteúdo das avaliações que a comunidade vê-se obrigada a consumir novas versões não pela adição de conteúdo relevante, mas para continuar usufruindo da própria experiência de jogo, como se *não tivessem outra opção*.

O único motivo que eu tenho essa porcaria é o pacote de *mods* Nolvus (Review nº 223)

Peguei só para jogar Nolvus, Bethesda gananciosa de merda (Review nº 156)

O único motivo pelo qual comprei o Anniversary Edition foi por causa do pacote de *mods* Nolvus. Não vou apoiar *mods* pagos da Bethesda, principalmente porque existem muitas outras maneiras de apoiar os autores de *mods* diretamente, sem que a Bethesda fique com uma parte

da receita. Deixem um jogo de 12 anos em paz. Esta última atualização é a ganância corporativa em sua melhor forma. (Review nº 190)

Me sinto sujo por ter que comprar isso, mas muitas listas de *mods* exigem esse produto patético feito apenas para arrancar dinheiro (Review nº 298)

Por fim, houveram usuários que não discorreram com detalhes em suas avaliações negativas, mas deixaram claro que o motivo delas eram os *mods* pagos. Nestes casos, chegamos a considerar se seriam *review bombing*, ou apenas uma série de contribuições individuais dos jogadores. Para esse tópico em específico acreditamos ser útil uma análise direcionada, identificando nas avaliações possíveis características de *review bombing*.

Mods pagos :) (Review nº 45)

Nada de *mods* pagos! (Review nº 165)

7.2.3 *Contestações à Bethesda, liderança e relação com a comunidade*

As avaliações revelam também um profundo ressentimento em relação à empresa, com acusações de desrespeito tanto aos jogadores quanto aos *modders*. Os jogadores destacam que o sucesso e a longevidade de Skyrim se devem ao empenho dos criadores de *mods*. Nesse cenário, a monetização dos *mods* é percebida pelos jogadores como uma apropriação e limitação do acesso às criações comunitárias ao mesmo tempo em que tenta lucrar com elas. Eles usam o espaço para contestar as atitudes da empresa.

Modders são a vida desse jogo cujos ossos a Bethesda gosta de (re)quebrar de vez em quando (Review nº 65)

Bethesda tem que se fuder por pensar em cobrar por *mods*, é a comunidade que mantém esse moribundo vivo e fez o que ele é (Review nº 91)

A Bethesda está sugando toda a vida deste jogo de 13 anos com *mods* pagos por microtransações. É extremamente repugnante e desrespeitoso tanto para os clientes quanto para os desenvolvedores originais. (Review nº 125)

BETHESDA, PARE DE TENTAR CONTROLAR A CENA DE *MODDING* E PARE DE LUCRAR SOB O TRABALHO DURO DOS *MODDER*!!!!!! (Review nº 249)

Ei, Bethesda - a ÚNICA razão para esse jogo ser longo é a comunidade de *modding*. Vocês deveriam ter vergonha de desrespeitá-los ano após ano. Todd, você não presta. Deixe a gente em paz. (Review nº 333)

Nesse tema, as críticas deixam de focar apenas nos produtos lançados e passam a atingir diretamente a imagem institucional da Bethesda e de figuras públicas, como Todd Howard, produtor executivo da empresa e associado como símbolo da marca.

É como se a Bethesda não tivesse nenhuma consideração pelo trabalho árduo da comunidade e dos *modders* que mantiveram Skyrim vivo todos esses anos. É como se tivesse cuspidido nela, sabotando o esforço meticuloso que tornou o jogo tão popular. (Review nº 169)

A Bethesda e a Microsoft estão sendo tolas com esta última atualização, tentando trazer de volta os *mods* pagos. A única coisa que mantém seu jogo vivo são os *mods* e você está tentando colocar um *paywall* neles?(Review nº 239)

Esta outrora orgulhosa desenvolvedora, líder da indústria, não para de dar um tiro no próprio pé. Todd Howard ou deve se odiar ou contratou pessoas de forma consciente e voluntária para sabotar sua empresa em nome do entretenimento. Bethesda, você é motivo de chacota na comunidade gamer e ninguém sente pena de você. A constante repetição de decisões ruins foi o que levou a EA aonde ela está hoje. Ignorar o feedback dos clientes... bloquear nefastamente o acesso dos clientes a conteúdo pago enquanto nega qualquer irregularidade é absolutamente vil, fará você perder sua base de fãs e será sua ruína final.(Review nº 322)

A relação entre a comunidade e o estúdio é instável, como evidenciado nas amostras analisadas. Os jogadores expressam decepção, discordância e desconfiança em relação às decisões da Bethesda, utilizando as avaliações da Steam como espaço para manifestar essas críticas. Por se tratar de um canal voltado principalmente a quem possui a atualização, esse espaço pode conferir maior legitimidade e autoridade às opiniões ali registradas, se tornando uma plataforma onde há esperança de que as críticas sejam ouvidas pela empresa.

7.2.4 Resistência e memória coletiva

Quando demos início à análise, não esperávamos tantas referências à primeira tentativa de monetização da Bethesda, em 2015. Fomos surpreendidos ao ponto de que um dos temas definidos foi este. A ideia de memória coletiva foi formada a partir da experiência dos jogadores dez anos atrás, ou mais no passado ainda, com o lançamento da armadura de cavalo que descrevemos em capítulos anteriores. Os jogadores resgatam esses dois episódios, com mais intensidade o primeiro, como modo de dizer que eles não se esqueceram do que aconteceu e seguem sem aceitar a ação da Bethesda.

Já estivemos aqui antes Bethesda, as pessoas não querem *mods* pagos. Mas obrigado por ter quebrado minha lista com mais de 1500 *mods* estáveis. Não comprem esse jogo, não apoiem a ganância deles. (Review nº 150)

Tudo começou com a armadura de cavalo. Lembrem-se, Todd foi o pioneiro das microtransações. (Review nº 331)

Quantas vezes vamos ter que te ensinar essa lição, velhote ?! (Review nº 23)

Outra atitude tomada pelos jogadores foi a de usar o espaço de avaliações para protestar e incitar boicotes à Bethesda, além de informar onde se encontra conteúdo gratuito para o jogo, sendo esta uma forma de resistência ao ir contra o proposto pela empresa de se consumir apenas o que está no Creations.

Nunca comprem de uma empresa que apoia *mods* pagos. (Review nº 35)

#deixemosmodslivres (Review nº 49)

Eu amo esse jogo. Mas eu absolutamente não vou aceitar outra leva de *mods* pagos (Review nº 67)

Faça um favor a si mesmo e não compre isso. Se você quer colocar *mods* no seu jogo, há bastante conteúdo de graça e de qualidade significativamente melhor disponível no Nexus. (Review nº 96)

Apesar de não terem a força que tiveram em 2015, visto que a plataforma segue no ar (enquanto em 2015 foi desativada em apenas uma semana), as avaliações deixam evidente a insatisfação mas não se traduzem em uma ruptura efetiva com a marca, no máximo um lembrete de que “estamos aqui, e não gostamos do que vocês estão fazendo”.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As microtransações em jogos pagos já são realidade na maioria dos *games* e vistos pela Indústria de jogos como algo positivo. Por exemplo, a Ubisoft, empresa responsável por sagas famosas como *Assassins' Creed* e *Far Cry*, declarou em seu relatório financeiro anual que a monetização dentro dos jogos deixa a experiência mais divertida (GameOn, 2025). Contudo, assim como verificamos nesta pesquisa, os fãs dos jogos da Ubisoft também não concordam com a monetização dentro de jogos pagos, como veiculou o portal GameOn:

Com base em um tópico no Reddit com mais de 2 mil curtidas, muitos jogadores não aprovam desembolsar valores altos em jogos AAA da Ubisoft e, ainda por cima, ter de lidar com microtransações dentro deles. Outro usuário no Reddit, no mesmo tópico, alega que a Ubisoft atual faz jogos medíocres com microtransações, enquanto que a Ubisoft de tempos atrás fazia jogos excelentes sem eles. O motivo dado por ele para isso é que os jogos feitos por ela hoje em dia vendem menos, então ela precisa compensar com a monetização. Dito isso, há quem não se importe com as microtransações nos jogos da Ubisoft, com um usuário, também no Reddit, dizendo não ter gasto um centavo sequer nelas e que basta ignorá-las completamente (GameOn, 2025).

O que nos faz questionar, e surge como possibilidade para uma futura pesquisa, é: a movimentação negativa de fãs representa quanto em relação ao total de consumidores desses jogos? É uma quantidade suficiente para gerar algum transtorno ou fazer as empresas tomarem alguma atitude?

Outra empresa que podemos trazer nesta conclusão para reforçar nosso argumento de que o problemático é o uso de *mods* como microtransações é a Larian Studios, responsável por *Baldur's Gate 3*. O jogo possui uma plataforma de *mods in game* gratuitos e possui uma relação muito mais próxima com os jogadores (Lipeux, 2025).

Mesmo com comentários negativos, que aparecem também em outras plataformas da empresa, a Bethesda não expressa incômodo e é difícil encontrar declarações oficiais que respondam as frustrações dos jogadores, quer seja com os *mods* pagos, quer seja com a falta

de informações sobre a sequência de Skyrim^{69 70}. A movimentação mais recente da empresa (em novembro de 2025) é o anúncio de uma versão de aniversário do jogo Fallout 4, similar à versão de aniversário de Skyrim que trouxemos nesta análise, e com uma versão repaginada do Creations (Yin-Poole, 2025).

O objetivo desta dissertação foi compreender como a comunidade fã do jogo digital The Elder Scrolls V: Skyrim reagiu à monetização de *mods* na plataforma Bethesda Game Studios Creations. Para isso, apresentamos em nossa revisão de literatura a contextualização sobre o que é e qual a história de The Elder Scrolls, e especificamente seu quinto jogo, Skyrim. Também acompanhamos como a ideia de *mod* chegou aos videogames, através de uma contextualização histórica que começou com a prática dos hot-rods, bem como as subculturas do it yourself, hacker e maker, até chegarmos nos *mods* que trouxemos nesta pesquisa. Percorremos o contexto histórico dos *mods* nos jogos digitais até chegarmos nos *mods* produzidos em Skyrim e suas plataformas integradas (capítulo 2).

Também dissertamos sobre os *mods* como uma expressão da cultura participativa, articulando os conceitos de *prosumer* (Toffler, 1980; Hong, 2013), fandom e cultura participativa (Jenkins, 2006) à prática dos jogadores que modificam jogos digitais. A partir de autores como Henry Jenkins e Oli Sotamaa, analisamos como os fãs, ao criarem e compartilharem *mods*, deixaram de ser apenas consumidores e se tornaram agentes ativos na construção de experiências lúdicas. Apresentamos os tipos de *mods*, conforme categorizou Scacchi (2010), e também as motivações que levaram um fã a criar *mods*. Destacamos como essa prática pôde ser considerada um trabalho precário, nas palavras de Kücklich (2005), e um trabalho gratuito, conforme Terranova (2000). Por fim, discorremos sobre a relação do jogador e os *mods*, visto que sua opinião foi o alvo da nossa coleta de dados (capítulo 3).

Em seguida, abordamos a crescente dependência das empresas em estratégias de monetização contínua, que demonstrou uma mudança no modelo de negócios, em que o lucro já não esteve centrado apenas na venda inicial do jogo, mas na retenção do jogador e na maximização do consumo ao longo do tempo, apresentando o conceito de microtransações e às diferentes formas em que elas foram encontradas nos jogos (Neely, 2021; Gibson et al., 2022). Aproveitamos o capítulo para abordar o conceito de gambificação, que, apesar de não

⁶⁹ Em 9 de junho de 2018, no antigo evento E3, a Bethesda anunciou o jogo The Elder Scrolls VI, mas desde então não divulgou nenhuma outra informação sobre o jogo, que se tornou alvo de reclamações e piadas nas redes sociais da empresa.

⁷⁰ BETHESDA SOFTWARE. The Elder Scrolls VI – Official Announcement Teaser. 2018. 36 s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OkFdqqyI8y4>. Acesso em: 5 nov. 2025

enquadrar o nosso objeto de estudo, foi uma problemática que acompanhou o tema das microtransações (capítulo 4).

Reservamos um espaço também para discutir acerca da empresa responsável por Skyrim, a Bethesda, e como ela inseriu sua governança na comunidade, que para nós envolveu desde uma série de relançamentos do jogo no decorrer dos últimos 14 anos até as regras para participar do Creations e a própria cobrança de um valor monetário para os jogadores poderem acessar parte dos *mods*. Foi neste momento enfoque no conceito de captura de plataforma e como ela ocorreu no contexto da nossa pesquisa, além de introduzirmos como a comunidade enxergou as ações da Bethesda (capítulo 5).

Para compreender nosso objetivo, coletamos as avaliações dos jogadores na Steam da atualização mais recente do jogo no primeiro mês do lançamento da plataforma Creations, o Anniversary Edition. A partir da análise temática proposta por Braun e Clarke (2006) indicamos quatro temas que englobam os discursos dos jogadores de Skyrim. O primeiro, impacto na jogabilidade e experiência, mostra que os *mods* são parte estruturante da experiência do jogador, de modo que sua quebra constante nas atualizações gera frustração e cansaço, reforçando a percepção por parte dos jogadores de que a Bethesda transfere para a comunidade a responsabilidade de manter o jogo funcional.

O segundo tema, rejeição aos *mods* pagos, monetização e percepção de exploração, mostra que a cobrança por conteúdos considerados desproporcionais em relação ao valor entregue é entendida como exploração, sobretudo porque os jogadores se veem obrigados a pagar não apenas pela atualização, mas também para poder usar *mods*. Além disso, mostra que existe uma rejeição aos *mods* pagos por serem considerados uma atividade feita pela comunidade e que deve ser gratuita.

O terceiro tema, contestações à Bethesda, liderança e relação com a comunidade, revela críticas direcionadas à própria empresa, com acusações de desrespeitar tanto jogadores quanto *modders* e apropriação de um trabalho comunitário, que garantiu a relevância do jogo ao longo dos anos, fato reforçado pelas próprias avaliações.

Por fim, o tema resistência e memória coletiva mostra que os jogadores constroem uma narrativa de continuidade na luta contra tentativas da Bethesda de monetizar os *mods*, mantendo o posicionamento contrário que já acontecia antes e divulgando formas alternativas de se aproveitar o jogo sem ceder à microtransações.

Esses resultados permitem algumas conclusões iniciais. Primeira, a experiência do jogar é prioridade para os fãs; mesmo sendo contrários às práticas da Bethesda, eles seguem consumindo o jogo. Segunda, a rejeição à monetização dos *mods* não se baseia apenas em

razões econômicas, mas envolve uma dimensão da coletividade onde o trabalho do fã é defendido perante os novos modelos de negócio. Esta pesquisa contribui para a compreensão de como comunidades de fãs podem agir diante da indústria, reforçando a ideia de que o fandom não é apenas um público consumidor, mas também um agente de mudança ativo (Jenkins, 2006; Hong, 2013).

De forma conjunta, os resultados confirmam a hipótese de que a comercialização de *mods* é entendida pela comunidade como uma estratégia mercadológica contrária aos seus interesses e valores. Além disso, demonstram que é um processo que causa desgaste na relação com os fãs, que utilizam o espaço das avaliações para expressar insatisfação.

É importante reconhecer, contudo, as limitações deste estudo. A análise concentrou-se em um recorte específico de comentários e debates, não abrangendo toda a diversidade de espaços de sociabilidade da comunidade de Skyrim, também não abrange todas as possibilidades de estudos e análises que o objeto propõe. Pesquisas futuras podem expandir esse campo ao comparar a recepção das microtransações em outras franquias ou ao investigar como os próprios *modders* reagem ao fato. Também seria interessante explorar de que modo a indústria adapta suas estratégias diante da negativa dos fãs.

Por fim, esta é mais uma pesquisa que soma aos Game Studies, mostrando a relevância da área ao integrar a análise de uma comunidade de um jogo às novas formas de atuação do mercado.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. O jogo da investigação: abordagens metodológicas à análise de jogos. **Caleidoscópio – Revista de Comunicação e Cultura**, 2003. Disponível em: <https://recil.ulusofona.pt/server/api/core/bitstreams/2fcd6f6c-63ab-43a7-8205-94858e00c2e2/content>. Acesso em: 14 ago. 2025
- ANDRADE, Hugo Pereira. **Consumo e modificação: O modding em Skyrim como processo midiático**. 2024. 160 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2024.
- BETHESDAGAMESTUDIOS. Skyrim Creation Kit Tutorials (Playlist). **YouTube**, [s.d.]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HTS0CMS0u00&list=PLL9MQHsCibbY1veZLmPEKxyUfeSUEw3EG>. Acesso em: 30 jul. 2025.
- BETHESDA GAME STUDIOS. Bethesda Game Studios – Creations. **Creations**, [s.d.]. Disponível em: <https://creations.bethesda.net/en/creators/bethesdagamestudios>. Acesso em: 6 jun. 2025.
- _____. Fallout 4 Presentation at Bethesda E3 Showcase. **YouTube**, 14 jun. 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HTq3q8e8nhA>. Acesso em: 6 jun. 2025.
- _____. Criem, compartilhem e encontrem conteúdo da comunidade na Skyrim Special Edition com o sistema de Criações Bethesda Game Studios. **Bethesda Games Studios**. 5, dec. 2023. Disponível em: <https://bethesda.net/pt/article/52xMsb1fD2nTiNBkiWCbxq/build-share-and-find-creations-skyrim-special-edition>. Acesso em: 14 jul. 2024.
- _____. Skyrim Special Edition: **Creation Kit**. [Software]. Bethesda Softworks; lançamento em 25 abr. 2022. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1946180/Skyrim_Special_Edition_Creation_Kit/. Acesso em: 28 jul. 2025
- BETHESDA SOFTWORKS. **Normas da comunidade da Bethesda Softworks**. Disponível em: <https://bethesda.net/pt/article/27gkMO8RS6PPItVrenpbuC/normas-da-comunidade-da-bethesda-softworks>. Acesso em: 3 mar. 2025
- _____. The Elder Scrolls VI – Official Announcement Teaser. **Youtube**. 9, jun. 2018. 36 s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OkFdqqyI8y4>. Acesso em: 5 nov. 2025
- BEVAN, R. Skyrim Introduces “Creations”, Accused Of Bringing Back Paid Mods. **The Gamer**, 5, dec. 2023. Disponível em: <https://www.thegamer.com/skyrim-paid-mods-update-creations-criticism/>. Acesso em: 26 mar. 2025.
- BILIŃSKA-REFORMAT, K.; DEWALSKA-OPITEK, A.; HOFMAN-KOHLMEYER, M. To Mod or Not to Mod—An Empirical Study on Game Modding as Customer Value Co-Creation. **Sustainability**, v. 12, n. 21, p. 9014, 29 out. 2020. DOI: 10.3390/su12219014

BRAUN, Virginia; CLARKE, Victoria. Using thematic analysis in psychology. **Qualitative Research in Psychology**, v. 3, n. 2, p. 77-101, 2006. DOI: 10.1191/1478088706qp063oa

BRESLIN, Richard Lee. Skyrim officially named the best game of all time by fans.

GamingBible, 12 jan. 2024. Disponível em:

https://www-gamingbible-com.translate.goog/news/skyrim-officially-best-game-of-all-time-922312-20240112?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt&_x_tr_pto=tc&_x_tr_hist=true.

Acesso em: 11 jun. 2025.

BROCK, T.; JOHNSON, M. The gambification of digital games. **Journal of Consumer Culture**, v. 21, n. 1, p. 146954052199390, 23 mar. 2021. DOI: /10.1177/1469540521993904

CAPASSO, Caio Assis. **Dimensões do conteúdo gerado por usuário em videogames: cultura participativa e a intervenção criativa através do Modding**. 2014. 148 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2014.

CAVALCANTE, Ulisses. Conheça os carros do cinema e da TV criados por George Barris.

Quatro Rodas. 6, nov. 2015. Disponível em:

<<https://quatorrodas.abril.com.br/noticias/conheca-os-carros-do-cinema-e-da-tv-criados-por-george-barris/>>. Acesso em: 23 jun. 2025.

COEMA, D. #JogandoComEspectadores: experiências do jogar-assistir interativo na Twitch.tv, platform capture e a domesticação de potenciais do play. In: **Anais do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 45., 2022, João Pessoa. Disponível em:

<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2022/resumo/0810202218465762f427514e9a5.pdf>

Acesso em: 28 nov. 2023.

CHAMPION, Erik. Mod, Mod, Glorious Mod. In: CHAMPION, Erik (Org.). **Game mods: design, theory and criticism**. Pittsburgh, PA: ETC Press, 2012. p. 10 - 26

CHRISTIANSEN, Peter. Between a Mod and a Hard Place. In: CHAMPION, Erik (Org.). **Game mods: design, theory and criticism**. Pittsburgh, PA: ETC Press, 2012. p. 28 – 49

D'ANDRÉA, Carlos Frederico de Brito. **Pesquisando plataformas online: conceitos e métodos**. Salvador: EDUFBA, 2020. Disponível em:

<https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/32043/7/4b44582c-ef3d-4c0a-b8b1-d8d5d1df2762.pdf>. Acesso em: 29, mar. 2025.

DE MIRANDA, L. M. Hackers: do mundo real à cultura pop. **Ciência Hoje**. 16, mar. 2021.

Disponível em: <<https://cienciahoje.org.br/artigo/hackers-do-mundo-real-a-cultura-pop/>>.

Acesso em: 9 jul. 2025.

DUARTE, Ângela; BEZERRA, E. P. . Mods Pagos e Microtransações na Plataforma Bethesda Game Studios Creations: um Estudo de Caso. **Inovações e Avanços em Ciência e Tecnologia**, v. 4, p. 31-45, 2024. DOI: 10.5281/zenodo.14578069

FAROOQUEE, Sana. Transforming Dreams: A Journey Through the History of Car Modification. **Bimmer Plug**, 29. set. 2023. Disponível em:

<<https://bimmerplug.com/blogs/bimmer-plug-blogs/transforming-dreams-a-journey-through-the-history-of-car-modification>>. Acesso em: 23 jun. 2025.

FOSTER, B. Released 29 years ago, this title is 2,000 times bigger than GTA 5 : no open-world game can rival it. **Glass Almanac**. Disponível em: <<https://glassalmanac.com/released-29-years-ago-this-title-is-2000-times-bigger-than-gta-5-no-open-world-game-can-rival-it/>>. Acesso em: 22 jun. 2025.

FULLER, Samuel Jackson. A Perspective on Modding and Ownership. In: **Kairos: A Journal of Rhetoric, Technology, and Pedagogy**, v. 24, n. 1, 2019. Disponível em: <https://www.technorhetoric.net/24.1/disputatio/fuller/>. Acesso em: 9 jul. 2025.

GAFFKE, Maciej. Blizzard revela quanto dinheiro os jogadores gastaram em microtransações no Diablo 4; receita já ultrapassa US\$ 1 bilhão. **Gamepressure**, 10 set. 2024. Disponível em: <https://www.gamepressure.com/newsroom/blizzard-reveals-how-much-money-players-spent-on-microtransaction/z1726b>. Acesso em: 18 mar. 2025.

GAME ON. Ubisoft alega que microtransações tornam a “experiência do jogador mais divertida”. **Terra**, 18 jul. 2025. Disponível em: <https://www.terra.com.br/gameon/plataformas-e-consoles/ubisoft-alega-que-microtransacoes-tornam-a-experiencia-do-jogador-mais-divertida,8ca1dba5d1b35f47036efe9b5c975be6p4f4d052.html>. Acesso em: 5 nov. 2025.

GRECO, Clarice; DAL BELLO, André. Entre gamers e fãs: performance e identidade de jogadores de videogames. *Contracampo*, Niterói, v. 40, n. 3, n.p., set./dez. 2021. DOI: 10.22409/contracampo.v40i3.50460

Morrowind editor Q&A. **GameSpot**. 9 jun. 2000. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/morrowind-editor-qanda/1100-2585018>. Acesso em: 28 jul. 2025.

The Elder Scrolls III: Morrowind completa 18 anos de vida - **GameVicio**. 2 mai. 2020. Disponível em: <https://www.gamevicio.com/noticias/2020/05/the-elder-scrolls-iii-morrowind-completa-18-anos-de-vida/>. Acesso em: 22 jun. 2025.

GIBSON, Erin; GRIFFITHS, Mark D.; CALADO, Filipa; HARRIS, Andrew. The relationship between videogame micro-transactions and problem gaming and gambling: A systematic review. **Computers in Human Behavior**, v. 131, 2022. DOI: 10.1016/j.chb.2022.107219.

HACKMAN, Eleonora; BJÖRKQVIST, Ulfrik. **Modders of Skyrim: Motivations and Modifications**: A qualitative study of what motivations and modifications the modders of Elder Scrolls: Skyrim exhibit. 2014. 43 f. Dissertação, Södertörn University, Estocolmo, Suécia, 2014.

HIRVONEN, Eero. **Improving the game with user generated content: an overview of Skyrim mod users**. 2017. 106 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia da Informação) – University of Jyväskylä, Jyväskylä, 2017. Disponível em: <http://www.urn.fi/URN:NBN:fi:ju-201712114604>. Acesso em: 7 set. 2025.

HONG, Renyi. Game modding, prosumerism and neoliberal labor practices. **International Journal of Communication**, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 984-1001, 2013. Disponível em: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/1659>. Acesso em: 12, fev. 2025

JENKINS, Henry. **Fans, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Culture**. New York: New York University Press, 2006. 279p.

_____. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009, 428p.

KONZACK, Lars. Computer Game Criticism: a method for computer game analysis. In: **Computer Games And Digital Cultures Conference Proceedings**, Tampere, 2002. Proceedings... Tampere: DiGRA, 1 jan. 2002. DOI: 10.26503/dl.v2002i1.17.

KHDER, Moaiad Ahmad. Web scraping or web crawling: state of art, techniques, approaches and application. **International Journal of Advances in Soft Computing and its Applications**, v. 13, n. 3, p. 145-168, nov. 2021. DOI: 10.15849/IJASCA.211128.11

KUEHN, K.; CORRIGAN, T. F. Hope Labor: The Role of Employment Prospects in Online Social Production. **The Political Economy of Communication**, [S. l.], v. 1, n. 1, 2013. Disponível em: <https://polecom.org/index.php/polecom/article/view/9>. Acesso em: 21 aug. 2025.

KÜCKLICH, Julian. Precarious playbour: modders and the digital game industry. **The Fibreculture Journal**, v. 5, 2005. Disponível em: <https://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precariou-playbour-modders-and-the-digital-game-s-industry/>. Acesso em: 19, fev. 2024.

LAL, Arjun Krishna. 26 Years of The Elder Scrolls- The RPG Series That Set Players Free to Choose Their Own Fates. **TechSpot**, 14 dez. 2020. Acesso em: 5 set. 2025 Disponível em: www.techspot.com/article/2141-the-elder-scrolls

LAUKKANEN, T. **Modding scenes**: Introduction to user-created content in computer gaming. [s.l.] University of Tampere Hypermedia Laboratory, 2005. Disponível em: <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/65431>. Acesso em: 19, fev. 2024.

LEE, Daniel. **Studying the Distribution Platforms for Game mods to Create Active Modding Communities**. 2019. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) – Queen’s University, Kingston, Ontário, Canadá, 2019. Disponível em: <https://qspace.library.queensu.ca/items/ca6c7144-ce28-4f9e-8941-8bc764b7ee38>. Acesso em: 11 jun. 2025.

LERI, M. How Oblivion’s Horse Armor Paved the Way for Modern Microtransactions. **ComicBook**. 23, abr. 2025. Disponível em: <https://comicbook.com/gaming/news/oblivion-remastered-horse-armor-dlc-microtransaction-history/>. Acesso em: 6 jun. 2025.

LIPEUX. Baldur’s Gate 3 alcança 100 milhões de mods baixados: Larian Studios celebra com toque de humor. **Level Up News**, 15 jan. 2025. Disponível em: <https://levelupnews.com.br/2025/01/15/baldurs-gate-3-alcanca-100-milhoes-de-mods-baixados-larian-studios-celebra-com-toque-de-humor/>. Acesso em: 5 nov. 2025.

LIVINGSTON, Christopher. The best Skyrim mods in 2024. **PC Gamer**, 17, fev. 2024. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/best-skyrim-mods/>. Acesso em: 20, fev. 2024.

LOPUSZANSKI, Stefan. **It’s mods All the Way Down**. 2019. Preprint. DOI: 10.13140/RG.2.2.25818.08644

NIEBORG, D. B.; POELL, T. The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity. **New Media & Society**, v. 20, n. 11, p. 4275-4292, 2018. DOI: 10.1177/1461444818769694.

NOLVUS. Disponível em: <<https://www.nolvus.net>>. Acesso em: 21 set. 2025.

O que é RPG de Mundo Aberto? - Dicionário do RPG - **Nuckturp**. Disponível em: <https://nuckturp.com.br/dicionario/mundo-aberto/>. Acesso em: 2 mar. 2025.

NULI, Sangita. Skyrim's Influence on Open-World Games is Still Felt to This Day. **Gamerant**, 7, jan. 2023. Disponível em: <<https://gamerant.com/elder-scrolls-5-skyrim-open-world-game-influence-world-quest-character-design/>>. Acesso em: 22 jun. 2025.

OSATHANUNKUL, Chin. A classification of business models in video game industry. **International Journal of Management Cases**, [S. l.], v. 17, n. 1, p. 35-45, 2015. Disponível em: <https://www.circleinternational.co.uk/wp-content/uploads/2021/01/17.1.pdf#page=35>. Acesso em: 06, set. 2025.

PATEL, N. Gamification: O Que É, Quais Suas Vantagens e Exemplos de Uso. **Neil Patel**. 18, jun. 2019. Disponível em: <https://neilpatel.com/br/blog/gamification-o-que-e>. Acesso em: 2 ago. 2025.

PARTIN, W. C. *Bit by (Twitch) Bit*: "Platform Capture" and the Evolution of Digital Platforms. **Social Media + Society**, v. 6, n. 3, 2020. DOI: 10.1177/2056305120933981

Pesquisa da Indústria Brasileira de Games 2022. **Abragames**. Disponível em: <https://www.abragames.org/pesquisa-da-industria-brasileira-de-games.html>. Acesso em: 17 ago. 2025

PIETRODARCHI, J. The Elder Scrolls V: Skyrim's Plot Summarized. **The Gamer**. Disponível em: <<https://www.thegamer.com/elder-scrolls-skyrim-plot-lore-explained/>>. Acesso em: 22 jun. 2025.

POELL, Thomas; NIEBORG, David; VAN DIJCK, José. Plataformização. **Fronteiras - estudos midiáticos**, v. 22, n. 1, p. 2-10, 2020.

POSTIGO, Hector. Modding to the big leagues: Exploring the space between modders and the game industry. **First Monday**, [S. l.], v. 15, n. 5, 2010. DOI: 10.5210/fm.v15i5.2972

PSCHEIDT, R. Mod games: uma viagem ao incrível (e bizarro) submundo dos games. **Arkade**, Curitiba, 7 dez. 2011. Disponível em: <<https://arkade.com.br/mod-games-uma-viagem-ao-incrivel-e-bizarro-submundo-games/>> Acesso em: 9 jul. 2025.

QUADINAROS, Ben. Extra Apple FULL VERSION. **Steam Workshop**, mod para The Elder Scrolls V: Skyrim. Publicado em 25 abr. 2015. Disponível em: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=432039604>. Acesso em: 7 set. 2025.

RANDALL, Harvey. WoW developers step in to try and calm tensions between themselves and the UI addon community: "We are embarking on this project with the aim of leveling the playing field." **PC Gamer**, 4 jun. 2025. Disponível em:

<https://www.pcgamer.com/games/world-of-warcraft/wow-developers-step-in-to-try-and-calm-tensions-between-themselves-and-the-ui-addon-community-we-are-embarking-on-this-project-with-the-aim-of-leveling-the-playing-field>. Acesso em: 28 jul. 2025.

REDDIT. **How much does a verified modder gets on Creations?** Disponível em: https://www.reddit.com/r/skyrimmods/comments/1l47bap/how_much_does_a_verified_modder_gets_on_creations. Acesso em: 17 ago. 2025.

ROBERTSON, A. Steam Workshop lets game modders sell their work, starting with Skyrim. **The Verge**, 23, abr. 2015. Disponível em: <https://www.theverge.com/2015/4/23/8484779/valve-steam-workshop-paid-game-mods-skyrim>. Acesso em: 25 jun. 2024.

SALES, Gabriel. Últimos dias no Steam: um dos jogos mais aclamados de todos os tempos está com 75% de desconto. **IGN Brasil**, 25 abr. 2024. Disponível em: <https://br.ign.com/the-elder-scrolls-v-skyrim/140965/news/ultimos-dias-no-steam-um-dos-jogos-mais-aclamados-de-todos-os-tempos-esta-com-75-de-desconto-e-pode>. Acesso em: 11 jun. 2025.

SELWEN. How Bethesda destroyed its reputation. **YouTube**, 11 mar. 2025. 1h 08 min 43 s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VWnKKFUzliQ>. Acesso em: 28 jul. 2025.

SILVA, Aline Conceição Job da. Videogames e neoliberalismo: um lado mais escuro da contemporaneidade. In: OLIVEIRA, Aline Passuelo de; SILVA, Aline Valéria Fagundes da; CAMARDELO, Ana Maria Paim; RIGON, Bruno Silveira; COSTA, Maíra Pereira da (Orgs.). **Pesquisas em diálogo: violências, interseccionalidades e possibilidades de inclusão social**. Cachoeirinha: Fi, 2024. p. 17–47. DOI: 10.22350/9786585725866

SILVA, Carlos. A importância da comunidade gamer para os jogos. **GoGamers**, 4 ago. 2021. Disponível em: <https://gogamers.gg/gamepedia/comunidade-gamer/>. Acesso em: 6 jun. 2025.

SOARES, Nilson V. **Os jogos e o fazer: a produção de conteúdo pelas comunidades de jogadores e suas motivações**. 2019. 179 f. Tese (Doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2019.

_____. Adaptação da game analysis: metodologia para game studies em cinco passos. In: **Anais do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 46., 2023, Belo Horizonte. Disponível em: https://sistemas.intercom.org.br/pdf/link_aceite/nacional/11/0817202301403864dda4c673749.pdf. Acesso em: 7 set. 2025.

SOUZA, Luciana Karine de. Pesquisa com análise qualitativa de dados: conhecendo a Análise Temática. **Arquivos Brasileiros de Psicologia**, Rio de Janeiro, v. 71, n. 2, p. 51-67, 2019. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/arb/v71n2/05.pdf>. Acesso em: 17 ago. 2025.

SCACCHI, Walt. Computer game mods, modders, modding, and the mod scene. **First Monday**, [S. l.], v. 15, n. 5, 2010. DOI: 10.5210/fm.v15i5.2965

SOTAMAA, O. Computer Game Modding, Intermediality, and Participatory Culture. **New Media**, v. 5, n. 1. Disponível em:

http://www.yorku.ca/caitlin/futurecinemas/coursepack2009/Sotamaa_modding.pdf. Acesso em: 30 jul. 2025

_____. On modder labour, commodification of play, and mod competitions. **First Monday**, [S. l.], v. 12, n. 9, 2007. DOI: 10.5210/fm.v12i9.2006

TOMIĆ, N. Effects of micro transactions on the video games industry. **Megatrend revija**, v. 14, n. 3, p. 239–257, 2017. Disponível em: <https://doaj.org/article/045a61b3e569477a9785794c8e33aeba>. Acesso em: 20, fev. 2024.

_____. Economic Model of Microtransactions in Video Games. **Journal of Economic Science Research**, v. 1, n. 1, 2018, p. 17-23. DOI: 10.30564/jesr.v1i1.439

SHINKLE, K. Why Oblivion's Character Dialog Is So Bad. **Screenrant**, 4, mai. 2021. Disponível em:

<<https://screenrant.com/elder-scrolls-oblivion-npc-dialog-bad-weird-conversation/>>. Acesso em: 22, jun. 2025.

TERRANOVA, Tiziana. Free labor: producing culture for the digital economy. **Social Text**, Durham, v. 18, n. 2, p. 33-58, 2000. DOI: 10.1215/01642472-18-2_63-33.

TOYAMA, M. C.; FERRATTI, G. M.; CÔRTEZ, M. R. O mercado de games: Gênese, transformações e tendências. **Estudos de Sociologia**, Araraquara, v. 25, n. 49, 2021. DOI: 10.52780/res.13415.

TUNHOLI, M. Skyrim terá Edição de Aniversário com pescaria e 500 mods após 10 anos. **Tecnoblog**, 19, ago. 2021. Disponível em: <https://tecnoblog.net/noticias/skyrim-tera-edicao-de-aniversario-com-pescaria-e-500-mods-apos-10-anos/>. Acesso em: 2 mar. 2025.

Creation Kit Wiki - **The Unofficial Elder Scrolls Pages (UESP)**, 2021. Disponível em: <https://ck.uesp.net/wiki/>. Acesso em: 4 ago. 2025.

Lore:Alduin - **The Unofficial Elder Scrolls Pages (UESP)**, 2013. Disponível em: <https://en.uesp.net/wiki/Lore:Alduin>>. Acesso em: 22 jun. 2025.

WALSDORFF, Finja. Video Game Modding and Money: From Precarious Playbor to Reimbursed Labor of Love. **Spiel|Formen**, v. 2, 2022, p. 163-188. DOI: 10.25969/mediarep/19008

WILLIAMS, C. Every Bethesda Game Ever Released: A Full History. **IGN**, 19. dez. 2024. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/all-bethesda-games-in-order>>. Acesso em: 22. jun. 2025.

WILSON, Matthew. Ubisoft's microtransactions surpass digital game sales in earnings. **TechPowerUp**, 09 nov. 2017. Disponível em: <https://www.techpowerup.com/238593/ubisofts-microtransactions-surpass-digital-games-sales-in-earnings>. Acesso em: 18 mar. 2025.

WIKIPÉDIA. Creation Engine. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Creation_Engine. Acesso em: 28 jul. 2025.

YIN-POOLE, Wesley. Bethesda issues Fallout 4 mod warning ahead of Anniversary Edition release: patch will make gameplay and performance improvements as well as add new Creations menu. **IGN**, 5 nov. 2025. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/bethesda-issues-fallout-4-mod-warning-ahead-of-anniversary-edition-release-patch-will-make-gameplay-and-performance-improvements-as-well-as-add-new-creations-menu>. Acesso em: 5 nov. 2025.

REFERÊNCIAS LUDOGRÁFICAS

BETHESDA GAME STUDIOS. **Fallout 4**. [Jogo eletrônico]. Rockville: Bethesda Softworks, 2015.

_____. **Gridiron!** [Jogo eletrônico]. Rockville: Bethesda Softworks, 1986.

_____. **Starfield**. [Jogo eletrônico]. Rockville: Bethesda Softworks, 2023.

_____. **The Elder Scrolls: Arena**. [Jogo eletrônico]. Rockville: Bethesda Softworks, 1994.

_____. **The Elder Scrolls II: Daggerfall**. [Jogo eletrônico]. Rockville: Bethesda Softworks, 1996.

_____. **The Elder Scrolls III: Morrowind**. [Jogo eletrônico]. Rockville: Bethesda Softworks, 2002.

_____. **The Elder Scrolls IV: Oblivion**. [Jogo eletrônico]. Rockville: Bethesda Softworks, 2006.

_____. **The Elder Scrolls V: Skyrim**. [Jogo eletrônico]. Rockville: Bethesda Softworks, 2011.

_____. **The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition**. [Jogo eletrônico]. Rockville: Bethesda Softworks, 2016.

_____. **The Elder Scrolls V: Skyrim – Anniversary Edition**. [Jogo eletrônico]. Rockville: Bethesda Softworks, 2021.

BLIZZARD ENTERTAINMENT. **Warcraft III: Reign of Chaos**. [Jogo eletrônico]. Irvine, CA: Blizzard Entertainment, 2002.

_____. **World of Warcraft**. [Jogo eletrônico]. Irvine, CA: Blizzard Entertainment, 2004.

VALVE CORPORATION. **Counter-Strike**. [Jogo eletrônico]. Bellevue, WA: Valve Corporation, 2000.

_____. **Dota 2**. [Jogo eletrônico]. Bellevue, WA: Valve Corporation, 2013.

_____. **Half-Life**. [Jogo eletrônico]. Bellevue, WA: Valve Corporation, 1998.

GLOSSÁRIO

Add-on – Conteúdo adicional que pode ser instalado em um jogo ou software para expandir suas funcionalidades.

Alexa – Assistente virtual da Amazon que responde a comandos de voz e interage com dispositivos conectados.

Bethesda – Se refere à marca, que representa tanto a Bethesda Softworks (publicadora) quanto a Bethesda Game Studios (desenvolvedora).

Bugs – Erros de programação que afetam o funcionamento de um jogo.

Console – Dispositivo eletrônico dedicado a rodar videogames.

Cheat - Recurso, comando ou código usado para obter vantagens no jogo, como vida infinita, dinheiro extra ou habilidades especiais.

Construction Set – Ferramenta oficial lançada pela Bethesda para criação e modificação de conteúdos em *The Elder Scrolls III: Morrowind*.

Cosméticos – Itens virtuais que alteram a aparência de personagens ou elementos do jogo, mas não interferem na jogabilidade.

CSV – Formato de arquivo (Comma-Separated Values) usado para organizar e armazenar dados em tabelas simples.

Daily quests – Missões ou tarefas que se renovam diariamente em um jogo, geralmente para estimular engajamento contínuo.

Discord – Plataforma de comunicação por voz, vídeo e texto bastante usada por comunidades de jogadores.

Drive – Unidade de armazenamento de dados em computadores e consoles.

E3 – *Electronic Entertainment Expo*, evento anual que reúne empresas e jogadores para divulgar novidades da indústria de games. A primeira edição da E3 aconteceu de 11 a 13 de maio de 1995, e a última edição foi em 2021, que ocorreu virtualmente.

Fandom – Comunidade de fãs em torno de uma obra, franquia ou produto cultural.

Fan films – Produções audiovisuais criadas por fãs inspiradas em uma obra original.

Fanfics – Narrativas ficcionais escritas por fãs que expandem ou reinterpretam histórias já existentes.

Game studies – Campo acadêmico interdisciplinar dedicado ao estudo dos jogos digitais e analógicos, suas práticas e culturas.

Glitches – Explorações de falhas técnicas de um jogo que podem gerar efeitos inesperados.

Hacking – Prática de manipulação de sistemas e códigos.

Hub – Espaço central de organização e interação, tanto em interfaces digitais quanto em comunidades virtuais.

Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) – Universidade dos EUA onde surgiram práticas pioneiras de programação e hacking ligadas à cultura digital.

Interface – Ponto ou área de interação entre dois sistemas, componentes ou entidades que permite a comunicação e a troca de informações, sejam eles físicos, lógicos ou virtuais

Linguagem neural – Tipo de modelo computacional inspirado no funcionamento do cérebro humano, usado em inteligência artificial.

Linguagem papyrus – Linguagem de programação usada pela Bethesda para scripts em Skyrim.

Lore – Conjunto de elementos narrativos e históricos que compõem o universo ficcional de uma obra.

Loot boxes – Caixas virtuais que contêm recompensas aleatórias, muitas vezes obtidas mediante pagamento.

Mainstream – Produções ou práticas culturais que atingem grande público e têm forte presença comercial.

Mana – Recurso em jogos de RPG associado ao uso de magia.

Metatexto – Texto que comenta, referencia ou analisa outro texto ou obra.

Meme – Conteúdo humorístico ou simbólico replicado e adaptado em ambientes digitais.

Mídia digital – Conteúdo distribuído em formato eletrônico, como jogos baixados pela internet.

Mídia física – Conteúdo distribuído em suporte material, como cartuchos, discos ou DVDs.

Monetização – Processo de transformar algo em fonte de lucro ou rendimento. No contexto do mundo digital,, significa a prática de gerar dinheiro através de produtos, serviços ou conteúdo

Multiplayer – Modo de jogo que permite a interação entre vários jogadores ao mesmo tempo.

Nintendo Switch – Console híbrido da Nintendo que funciona tanto portátil quanto conectado à TV.

NPC – *Non-Playable Character*, personagem controlado pelo jogo e não pelo jogador.

NSFW – Sigla para *Not Safe for Work*, usada para marcar conteúdos inapropriados em contextos profissionais, como conteúdos muito violentos ou pornográficos.

Parseamento – Processo de análise e organização de dados em estruturas legíveis por programas.

PC – Computador pessoal, plataforma versátil para jogos digitais.

Playstation – Linha de consoles da Sony lançada em 1994. Já teve cinco gerações principais: PlayStation (1994), PlayStation 2 (2000), PlayStation 3 (2006), PlayStation 4 (2013) e PlayStation 5 (2020).

Plugin – Extensão que adiciona funcionalidades extras a um software ou jogo.

Premium – Conteúdo ou serviço considerado especial, geralmente disponível mediante pagamento.

Pro-playing – Prática profissional de jogar videogames, geralmente associada a competições de eSports.

Prompt – Entrada de comando ou instrução usada para interagir com um sistema, software ou inteligência artificial.

Questline – Conjunto de missões relacionadas entre si que formam uma narrativa dentro de um jogo.

Realidade virtual – Tecnologia que cria ambientes digitais imersivos por meio de dispositivos como óculos VR.

Reviews – Avaliações críticas feitas por consumidores ou especialistas sobre uma obra.

Review bombing - campanha organizada e em massa para inundar um produto, serviço ou negócio com avaliações negativas e desproporcionais, com o objetivo de prejudicar a sua reputação e as vendas.

RPG – *Role-Playing Game*, gênero de jogo em que o jogador interpreta personagens e participa de narrativas interativas.

Script – Conjunto de instruções que automatizam processos dentro de um jogo ou software.

Singleplayer – Modo de jogo em que apenas um jogador participa.

Software – Programas e aplicações executados em dispositivos eletrônicos.

Streaming – Transmissão de jogos ou conteúdos multimídia em tempo real pela internet.

Subcultura – Grupo social que compartilha práticas, valores ou símbolos distintos da cultura dominante.

Tech Model Railroad Club (TMRC) – Clube de estudantes do MIT nos anos 1950 que deu origem a práticas associadas ao hacking.

Temporadas – Estruturas narrativas ou de conteúdo lançadas em blocos periódicos, comuns em jogos online.

TCL – *Toggle collision*, comando usado em jogos da Bethesda para atravessar paredes

TGM – *Toggle god mode*, comando usado em jogos da Bethesda para ativar o modo invencível

Stamina – Recurso em jogos que representa a energia física de um personagem.

Web scrapping – Técnica de extração de dados de sites da internet de forma automatizada.

Wiki – Plataforma colaborativa onde usuários compartilham e organizam informações sobre uma obra.

Xbox – Linha de consoles da Microsoft lançada a partir de 2001. Já teve quatro gerações principais: Xbox (2001), Xbox 360 (2005), Xbox One (2013, com versões One S e One X) e Xbox Series X|S (2020).

APÊNDICE A - amostra⁷¹ de comentários coletados

Identificação⁷²	Comentário Original
Review nº 149	Thanks for breaking mods again. Bethesda once more updated this 10+ year old game not to add anything meaningful or fix issues but to monetize modding. Great job guys
Review nº 232	Just a pain to mod around, especially with the newest update Bethesda released in December.
Review nº 288	Would not recommend, Bethesda ruined the game with recent update make it incompatible with well established mods, and this pack require you to update the game. Waste of money, until they start respecting modding ecosystem that already exists around their games.
Review nº 314	Stop breaking script extender, STOP BREAKING MY MODLIST!
Review nº 38	Stop updating! Let this game die in peace.
Review nº 317	The newest update made things a lot worse for the average mod user. If you are okay by installing mostly mods from their internal mod page, sure go ahead. If you want to use mods from 3rd party sites like Nexus be aware that most mods will not work with this update. It just works (NOT)
Review nº 330	Breaks mods, adds pretty much nothing. NPCs run away now, which is utterly pointless and very annoying. It's just... a package of third rate mods that break your install. Really, what's to recommend?
Review nº 334	they broke everyones mods again with no plan on fixing it we pay for it they break it the bethesda way.
Review nº 382	Do not buy if you want to play with mods outside of the payed mod market place. The last update added payed mods, at the cost of breaking all other mods. We get that starfield failed, so how does Bethesda Studios deal this it, by going back to Skyrim to milk it for more money. Sadly they know that this is the only game that is, and most likely will make money for them so. This wouldn't have happened if Starfield didn't fail.

⁷¹ Acesse o dataset completo: <https://docs.google.com/spreadsheets/d/15LnKrhCPMuNzV6HkgUf3JBQ3Yx6reGp-yRv1DoDrBWY/edit?usp=sharing>

⁷² O número corresponde à posição do comentário no dataset analisado.

Review nº 109	Don't waste your time and money on this trash the game was broken, poorly coded and they f***ed me out of my money. Witch also ruined my mod list and game save.
Review nº 18	If we already paid for the upgrade, why are you now expecting us to pay for mods? What was the point in the upgrade if you still plan to charge us for mods? If this is what Bethesda has turned into - I'm glad Elder Scrolls 6 will probably be delayed until the year 3000.
Review nº 223	Nolvus mod pack only reason I have this crap.
Review nº 298	I feel dirty for having to buy this, but too many modlist require this pathetic cash grab
Review nº 45	Paid mods :)
Review nº 89	A partir de 5 de dezembro colocou um monte de conteúdo podre e quem pagou a anniversary vai ter q pagar por eles ainda, isso é ridículo
Review nº 165	I used to love skyrim before this. No paying mods!
Review nº 156	getting it only to play nolvus, greedy bethesda pieces of ♥♥♥♥
Review nº 190	Only Reason i got Anniversary was for the Nolvus Mod Pack. I won't support paid Bethesdas Mods. Especially since there are many other ways to support mod authors directly where Bethesda doesn't take a Cut of the revenue. Just leave a 12 year old game alone. This latest Update is corporate Greed at it's finest.

Review nº 65	<p>Modders are the life of this game whose bones Bethesda likes to (re)break every now and then, leaving your purchase useless to you without substantive troubleshooting. Bought the Anniversary Upgrade yesterday in hopes that after 12 years the game might rest in a stable state — confronted with a game-breaking update today. Unless you're a capable modder already or unless you are going to ignore the trove of mods out there (e.g., on Nexusmods) and play Skyrim without — the equivalent of stale, freezer-burnt rye bread freshly over-toasted — run, run, run until you know for certain that Bethesda has sworn a blood oath to leave this game in a peaceful, stable state that you can reliably run a robust list of mods on. In other words, unnecessary and unwanted updates from Bethesda for the Skyrim Anniversary Edition will break your mod list and, as such, waste hours and hours of your time. Worse, the troubleshooting isn't usually something you can just do alone: You'll need to wait for mod authors to update their mods, then download those updated versions of the mods you like — with the real possibility that the mod authors have quite reasonably not wanted to spend all of their time watching for Bethesda updates to a retro game and, therefore, will never update those fun mods to function with a force-fed Skyrim AE update. Bethesda will waste your time (and not in the fun way you're hoping for when you buy this game). They have wasted and will continue to waste modders' time — and modders' time is already both unpaid and definitionally helpful to Bethesda's brand and presence in the videogame market. That particular combination, where voluntary modders both bolster Bethesda and watch Bethesda functionally erase their mods, makes Bethesda's constant obsolescence of Skyrim mods a bit offensive, imho. If you buy Skyrim AE in the hopes of modding it, playing the fool as I did, you transport yourself to videogame purgatory: the place of indefinite waiting, just next door to hell. Now, you may be thinking, "Do I really need to worry about a game this old being updated, thereby causing my game to no longer run?" Unequivocally, Yes. "Really, 12+ years after the game's release?" Doubtless, Yes. "Aren't you overstating the problem?" Unflinchingly, I am not. "And why will they be making these mod-breaking updates?" To further monetize you, friend. To further monetize you. Consider avoiding Bethesda products altogether. A company who treats devotees of its products (i.e., modders) so poorly can't be counted on.</p>
Review nº 91	<p>Bethesda tem que se fuder por pensar em cobrar por mods, é a comunidade que mantém esse moribundo vivo e fez o que ele é.</p>

Review n° 125	Bethesda are sucking all the life out of this 13 year old game with microtransaction paid mods. It's beyond disgusting and disrespectful to both customers and original developers
Review n° 169	<p>The Skyrim Anniversary Edition DLC has stirred up quite a storm in the gaming community, and I can see why. First and foremost, the hefty price tag of the Anniversary Edition has left a bad taste in many mouths, and it feels like they're trying to squeeze every penny out of us. The fact that they included mods and content that was already free on Vortex without offering anything genuinely new is a questionable move, especially for those who've already paid for the game. But here comes the low blow: the forced update that shattered existing mods. It's as if Bethesda has zero regard for the hard work of the community and modders who have kept Skyrim alive all these years. It's like they've spat on it, sabotaging the painstaking efforts that made the game so popular. What's even more infuriating is seeing some core mods programmers seemingly supporting this nonsensical move. It's almost as if they've been convinced somehow (in other way than actual logic), in to make their mods incompatible with the downgrade. It's a kind of betrayal to the very community that supported them. Bethesda, where is the respect for those who've kept you afloat all these years? I'm ashamed to give you money for something that seems like an insult to the people who genuinely made Skyrim what it is. I'm a fan of the game, especially for the mods, but I refuse to support this maneuver. You're a disgrace.</p>
Review n° 239	Bethesda and Microsoft are fools for this latest update, trying to bring back paid mods. The only thing keeping your game alive is the mods and you're attempting to paywall them? Can't wait to see how foolish you are with starfields future and ES6.
Review n° 249	BETHESDA, QUIT TRYING TO CONTROL THE MODDING SCENE AND STOP PROFITING OFF OF MODDERS' HARD WORK!!!!!!

Review n° 322	This once proud Industry leading developer can't seem to get out of its own way and stop shooting itself in the foot. Todd Howard must either hate himself or has knowingly and willingly hired people to sabotage his company for the sake of entertainment value. Bethesda, you are the laughing stock of the gaming community and not one person feels sorry for you. Constantly doubling down on bad Decisions is what got EA where they are today. Ignoring customer feedback... nefariously locking customers out of paid content while denying any wrong doing is absolutely vile, and will be what loses you your fanbase and will be your ultimate downfall.
Review n° 333	Hey Bethesda - the ONLY reason this game has had longevity is due to the modding community. You should be ashamed that you disrespect them year after year. Todd, you suck. Leave us alone
Review n° 150	We've been here before Bethesda, people don't want paid mods. But thanks for breaking my stable 1500+ mod list. Don't buy this game, don't support their greed
Review n° 331	People think Bethesda's good ol' days were Skyrim. They were not. Skyrim is a product of corporate greed. Anything Todd released was a product of corporate greed, because Todd didn't know how to say no to his Bethesda shareholders. I started with Oblivion in '06, but Morrowind was Bethesda's last great product because Todd wasn't completely shilling out at the time. Todd doesn't even like RPGs. He's a racing game guy. It all started with Horse Armor. Remember, Todd was the OG of microtransactions.
Review n° 23	How many times do we have to teach you this lesson, old man!? Seriously, quit this paid mods malarky and put more work on that FO4 update and fixing Starfield. You picked the worst time to drop this update
Review n° 35	Never buy from a company that supports paid mods.
Review n° 49	#keepmodsfree
Review n° 67	I love this game. But I am absolutely not accepting another batch of paid mods.
Review n° 96	It used to advertise all cc content were included in the Anniversary Upgrade, but not anymore. Bethesda just wants to make a quick buck so instead of including all the new stuff with this "upgrade" they only include some of it and that is incredibly infuriating. Do yourself a favor and don't buy this. If you want to mod your game there is plenty of free content of significantly higher quality available on Nexus.

Review n° 209	<p>With regards to the content up to the 11th of November 2021: sure, as far as DLC goes it wasn't that bad to pick this up; especially on sale. There is quite a bit of extra content and some of it is integrated a little better with the game than what you expect of an average free mod (even when most of the modders involved with the Creation Club have... released similar content for free, themselves). That's as much credit as I'll give you here, Bethesda. With that said, for everything offered here you could surely find a similar mod for free and the prices aren't very cheap if you would pay separately for each individual Creation Club content item. Also with that said, it's 2023 and Bethesda recently released new Creation Club content... and it's obviously not part of this Anniversary Upgrade as the new disclaimer on this store page so helpfully informs us. Bethesda, the one thing I liked about this Anniversary Upgrade was that during a sale I could actually decide to pay a reasonable price for the bits of extra content that was otherwise horribly overpriced. Overall most of the Creation Club content is of decent quality, but the high overall pricing (even in 2023) is just shameless. For content items supposedly sold for €\$ 5,- or 10,- each, you really aren't getting 12,5% to 25% worth of content compared to the base game's price and content, ESPECIALLY when a number of the creations basically just come down to the player receiving a new weapon or two, one new location and possibly a few lines of rehashed dialogue. Bethesda, please. Some €\$ for a complete package of content that received extra attention: sure, you and the content creators can get a cup of coffee or two for it despite the fact we can download similar content for free, why not. However, asking 12,5% or higher worth of the base game's cost per item... really? I've encountered homeless people less desperate for a quick buck than you are, Bethesda! Sheesh. It begs the question... why didn't you just choose a "pay what you want" model, starting at €\$ 1,- and have like 50% of payments go to the creator, 25% to you and 25% to charity (or something). I like extra content and I can miss some €\$, but I don't like inflated prices that don't reflect the intrinsic value of a product put on offer, especially when similar content for your game is available out there for free to begin with. Or if you just make more higher quality DLC like Dawnguard or Dragonborn... yes, please! I'd still pay for content of that quality in 2023; that was you at your best! I still love Skyrim, but I don't recommend this upgrade and I also don't recommend buying the 2023 Creation Club content items for Skyrim, either. If you really want this upgrade: wait for a sale. If you really want the 2023 Creation Club content... just... don't buy them: get similar mods that are free.</p>
---------------	--

Review n° 230	<p>I paid for this sort of blindly tbh because it was needed for mod list compatibility. ... A genuinely zero effort \$\$\$-grab from Bethesda it feels like, making money off the work others have done. By purchasing this, I now feel like I have unwittingly taken part in the exploitation of modders. Modders, what % cut of your potential profits did Bethesda take from everyone who contributed to this? Or rather, what % of the total profits from this actually go to you and not them? The answer should be Bethesda makes nothing off this and 100% of profits should be distributed to you IMHO, Because, well, Bethesda has already made a profit off of you...the modding community is by far the largest reason this game still makes any sales or has continued community interest at all. I think if Bethesda really wants to double down on paid mods under the Guise of caring about modders, then they should be paying you for generating sales for their products and services by making mods, instead of charging us and double dipping off the work you're doing for all of us by taking their cut. No disrespect or hate to the modding community at all who I have immense respect for (whether your content is in this pack or otherwise, and regardless of your opinion on paid mods!) I've never purchased something that gave me such a bad feeling in my gut. Not that I feel ripped off, but rather because this makes me feel like I've taken part in something I feel very morally dubious about. Just my opinion, and again, I respect everyone who has a different point of view.</p>

APÊNDICE B - registro do uso do modelo de IA GPT-5

usando apenas esta lista, conte quantas vezes cada tema é citado e agrupe os códigos semelhantes

CÓDIGOS INICIAIS frustração ; sarcasmo/ironia; crítica à relação com a comunidade; jogo quebrado sarcasmo/ironia; preço crítica à Bethesda, rejeita mods pagos frustração; defende os modders; crítica à Todd Howard crítica aos Modders, crítica à Bethesda crítica à Bethesda, frustração jogo quebrado jogo quebrado, crítica à Bethesda memória de 2015, preço, jogo quebrado, relação com a comunidade, defende os modders jogo quebrado, alternativa, boicote, memória de 2015 frustração ganância, jogo quebrado, frustração preço, jogo quebrado fã, jogo quebrado, frustração Boicote, jogo quebrado, frustração jogo quebrado, boicote, ganância upgrade inútil, sarcasmo/ironia, crítica à Bethesda defende os modders, jogo quebrado, boicote rejeita mods pagos, frustração, memória de 2015 sarcasmo/ironia jogo quebrado memória de 2015, crítica à Todd Howard sarcasmo/ironia sarcasmo/ironia fã, ganância, comparação com outro jogo, jogo quebrado, ganância fala da Anniversary Edition frustração, rejeita mods pagos frustração, crítica à Bethesda jogo quebrado memória de 2015 sarcasmo/ironia sarcasmo/ironia, jogo quebrado Boicote, rejeita mods pagos preço, rejeita mods pagos, memória de 2015 frustração, jogo quebrado, upgrade inútil upgrade inútil, frustração ganância, rejeita mods pagos fala da Anniversary Edition, jogo quebrado sarcasmo/ironia frustração, jogo quebrado rejeita mods pagos jogo quebrado rejeita mods pagos fala da Anniversary Edition crítica à Bethesda, crítica à Todd Howard preço, sarcasmo/ironia boicote (30), protesto (32), crítica à Bethesda, ganância Protesto Protesto frustração frustração frustração frustração fala da Anniversary Edition, rejeita mods pagos jogo quebrado, alternativa defende os modders crítica arelação com a comunidade, rejeita mods pagos jogo quebrado, fã, upgrade inútil, fala da Anniversary Edition, Comparação com outro jogo sarcasmo/ironia rejeita mods pagos, jogo quebrado fã, fala da anniversary edition crítica a relação com a comunidade, crítica a

Perfeito, Angela 🙏 Agora vamos trabalhar só com os códigos que você trouxe nessa listagem inicial, sem acrescentar nada novo, ok?

O que a gente precisa nessa fase 3 é agrupar esses códigos iniciais em temas mais amplos e contar as frequências.

◆ Consolidação dos códigos (apenas os seus)

1. Problemas técnicos

- jogo quebrado
 - upgrade inútil
 - update inútil
- ▢ Frequência: ≈ 155
-

2. Rejeição à monetização

- rejeita mods pagos / rejeição aos mods pagos
 - preço
 - ganância
 - roubo
 - comprou por necessidade
- ▢ Frequência: ≈ 141
-

3. Críticas à Bethesda e liderança


- crítica à Bethesda
 - crítica à relação com a comunidade
 - crítica a Todd Howard
 - crítica aos modders
- ▢ Frequência: ≈ 92
-

4. Formas de protesto e resistência


- boicote
- protesto
- alternativa




5. Reações emocionais

- frustração
 - sarcasmo/ironia
-  Frequência: ≈ 84
-


6. Memória e histórico

- memória de 2015
 - armadura de cavalo
 - histórico
-  Frequência: ≈ 22
-

7. Posicionamento do jogador

- fã
 - bom (positivo)
 - ruim
 - fora da curva (bom)
 - dúvida
-  Frequência: ≈ 34
-

8. Comparações e contexto

- comparação com outro jogo / empresa
 - fala da Anniversary Edition
-  Frequência: ≈ 27
-

◆ Resumo Geral (hierarquia temática)

Tema principal	Frequência
Rejeição à monetização	≈ 141
Jogo quebrado / problemas técnicos	≈ 155
Críticas à Bethesda / liderança	≈ 92
Reações emocionais	≈ 84
Formas de protesto e resistência	≈ 61
Posicionamento do jogador	≈ 34
Comparações e contexto	≈ 27
Memória e histórico	≈ 22

👉 A hierarquia final ficou bem clara:

1. Problemas técnicos e rejeição à monetização são os dois núcleos dominantes.
2. Em seguida, vêm críticas à Bethesda, emoções negativas, e protestos ativos.
3. Comparações, memórias e posicionamento do jogador aparecem menos, mas ajudam a contextualizar a crítica.